Año 6 No. 38
Agosto
Septiembre
2005
$ 20.00

Seinen

青年

ANIMACIÓN JAPONESA Y MÁS

Gánate un DVD de ALEXANDER

EL INCREÍBLE CASTILLO VAGABUNDO

STAR TREK

FRANK MILLER'S SIN CITY

ESTUDIO PIERROT

Millenium Actress

arlequincreations /Arlekinlain
http://arlequincreations.org/

comi CASTLE

http://www.comicastle.com

Blvd. Avila Camacho # 1165
Col. La Florida, Edo. de México
Naucalpan de Juárez
Tel.: 5560-2592

Plaza Trico Local E y F
Av. Felix Cuevas 920
Col. del Valle C.P. 03100
Tel.: 56059748 Fax 56059671

Plaza Girasoles Loc. 10
Calz. del Hueso 465
Villa Coapa
Tel.: 5684-2966

En el interior de la República

Guadalajara Jal.
Av. de la Paz 1996
Sector Juárez
(0133) 826-1667

Monterrey, Nuevo León
Gral. Gerónimo Treviño # 405 Pte.
entre Cuauhtémoc y José Mariano Jiménez
Col. Centro

Querétaro, Qro.
Calle Manuel Herrera No. 1B
Col. San Javier C.P. 76020
Tel.: (0144)2-22-30557

arlequincreations /Arlekinlain

http://arlequincreations.org/

DIRECTORIO

Presidente
Fernando Arias

Director General
Saúl Arellano Montoro

Editora
Gabriela López

Co-editor
Miguel Espinosa

Director de Arte
Rogelio Ramírez

Gerente de Producción
Edith Zamora

Correctora de estilo y ortografía
Mónica Barrón

Jefe de Ilustradores
Alejandro Ortega

Columnista
Tokiyo Tanaka

Articulistas
Víctor Bustos
José Gegundez
Ricardo Martínez
Mario Maya
Ricardo Melendez
Doris Morales
Cynthia Olvera
Jimena Pérez-Castro
Paúl Rodoreda
Julio Cesar Rodríguez
Edmundo Valdez
Mariana Verduzco

Ilustradores
Sergio Alarcón: Viñetas
Héctor García: Viñetas
Miguel Espinosa: Portada y viñetas
Alejandro Ortega: Viñetas
Mario Romero: Portada
Dossier y diseño editorial

Fotografía
Rocío Gaona
Martín García

Gerente de Ventas
Lic. José Antonio Villegas

AGRADECIMIENTOS:
Miguel Mallet de Warner Bros. Yareri Aguilar de Warner Home Video, Cristina Hurtado de Artecinema, Rocío Chicharro y Enrrique Cedeño de Buena Vista Int. México, Evangelina San Martín de Columbia Pictures, Pascual Hernández y Rodrigo García de UIP. Christina Inman y Marcel Gaytan de 20th Century Fox, Tannya Aragón de Zima Enter-tainment, Marcela Martínez de Paramount Video, Ricardo Arnaiz de Animex2D y Roberto Rojas de Comicastle.

EDITORIAL

Amigo Lector de SEINEN

Después de dos meses ¿Te imaginabas este cambio? **SEINEN** ha sido totalmente rediseñada gracias a un gran equipo de trabajo que al igual que tú desea una fuente de información de calidad y prestigio. En esta edición celebramos con una portada especial: *El Increíble Castillo Vagabundo* de Miyazaki. El estreno de esta película ha sido largamente esperado y se proyectará en las pantallas mexicanas a partir del 5 de agosto.

También es un placer informarles que en este número contamos con la presencia epistolar de la maestra Tokiyo Tanaka quién dedicará su columna a contarnos de los pormenores de la industria del anime y manga y la visión socio-económica de estos en Japón y el resto del mundo.

Tendremos en este número una mezcla increíble de temas. Vamos de una actriz a un cántico élfico; tomamos el camino de un samurai inmortal y de ahí nos vamos a visualizar un ángel desterrado. Seguimos el camino de una serpiente blanca, pasando por unos zombis, hasta toparnos con un hechicero. En el dossier tenemos un gran reportaje de la película *Sin City*, hablamos del aniversario de la Filmoteca de la UNAM y de las recomendaciones en cine y DVD. Por si esto fuera poco, en este número comenzamos con las promociones y la primera será el regalo de la película *Alexander* en DVD, del director Oliver Stone; busca adentro las bases que te permitirán ganar.

Por último, te queremos dar a conocer el nuevo portal, **www.revistaseinen.com**, que en este momento se encuentra en construcción. En él tendrás acceso a lo más relevante de nuestra publicación y de las promociones especiales que iremos teniendo en el sitio.

Mes tras mes podrás ver todo lo que estamos haciendo por ti.

arlequincreations /Arlekinlain
http://arlequincreations.org/

Gabriela **L**ópez **N**ava
Editora
SEINEN

INDICE

Película
Millenium Actress
02

Edición Especial
Conferencia de Anime en México
17

Libro de Arte
Angel Sanctuary
30

Manga
Blade of the Inmortal
05

Videojuegos
Resident Evil
24

Juguetes
Valkyrias
33

Edición Especial
El Increíble Castillo Vagabundo
09

Reportaje
Todas las historias tienen un principio
26

Series de antaño
Hakujaden
36

Serie de Televisión
Elfen Lied
12

Comics y Animación Japonesa (I)
29

Estudio
Pierrot Co., L
38

Las ilustraciones que aparecen en esta revista son inspiradas en el arte original de sus respectivos auto así como los personajes y los nombres son ©, ® y/o (TM) de sus respectivos autores y/o sus compañías prop tarias y fueron utilizadas con fines periodísticos de difusión y al solo efecto de ilustrar las notas.

Queda TOTALMENTE prohibida la reproducción total y/o parcial del contenido de esta publicación, aun cit do su procedencia salvo reseñas.

Impreso por Plus Impresos S.A. de C.V.
Domicilio de la publicidad: Obrero Mundial 604, Col. Álamos, México D.F. C.P. 03400
Ventas al mayoreo: 55 38 38 60
Certificado de licitud de contenido: 7626
Certificado de licitud de título: 10981
Número de reserva de título en derecho de autor: 04-1998*05261937 4000-12

Millenium Actress

La Actriz del Milenio

Por: *Camus*

Una simple entrevista:

"Señorita Chiyoko Fujiwara...Es usted una gran y muy versátil actriz en todas sus caracterizaciones; fué la mujer más exitosa de la pantalla grande en Japón durante tres décadas. Es para mi un honor tener la oportunidad de entrevistarla, decirle lo mucho que la admiro y, sobre todas las cosas, preguntarle ¿Por qué dejó la actuación en el pináculo de su carrera?"

"Sr. Tachibana, usted ha tocado una herida que nunca cerró; y sin embargo con el paso del tiempo he olvidado. Y esta llave no sólo sirvió para abrir una cerradura, sino que al final se tornó en mi prisión".

Chiyoko la actriz milenaria

Una villa en una montaña silenciosa es el escenario donde se desarrolla la película de la mismísima actriz Chiyoko Fujiwara al recibir la visita de Genya Tachibana y su camarógrafo, quienes vienen del Estudio Ginei para entrevistarla acerca de su vida personal y profesional; sin embargo, ni Genya ni Chiyoko se imaginan que este simple encuentro será la clave para resolver el gran misterio que envuelve a la actriz, cuando ésta recibe una llave que Genya lleva consigo para entregársela.

arlequincreations /Arlekinlain
http://arlequincreations.org/

Durante la entrevista a Chiyoko se desencadena una serie de relatos que al mezclarse con los papeles que ella ha caracterizado, nos permiten ver que su vida personal y profesional están íntimamente ligadas; y nos muestran la historia de un joven pintor a quien la actriz conoció brevemente en su adolescencia, durante la Segunda Guerra Mundial y que la llevan a dedicarse a la actuación con fines más profundos.

Satoshi Kon, el director, nos remonta ahora a una película de su propia inspiración, donde lo más importante no es propiamente la historia de Japón en sus etapas más importantes que van desde la era feudal de Tokugawa, la revolución Meiji, la industrialización, el imperialismo Taisho y la segunda guerra mundial hasta nuestros días, sino la vida de *Chiyoko*, la protagonista. Y por lo mismo, en el filme predominan la fantasía y la ciencia ficción por lo que muchos datos históricos no son muy precisos.

El juego visual, la psicología y la simbología del filme

Lo enigmático de esta película no se encuentra en ser una animación avasalladora, porque no lo es, ya que, por el contrario, es muy tradicional, clásica y sencilla; sino en cómo se relata la historia; es decir, en el magnífico trabajo de dirección. Tal parece que al inicio de la película el espectador tiende a confundirse y no comprende por qué los personajes de Genya y el camarógrafo aparecen en el pasado de Chiyoko y pueden interactuar con ella. Este detalle es un concepto de dirección conocido como *trompe l´oeil* que se traduce como *"engañar al ojo"* y así se diseñó la película. Sin embargo el director Satoshi Kon no sabía qué personaje principal utilizaría cuando estaba desarrollando este concepto fílmico y decidió que para sustentar o fortalecer su juego visual, una actriz de cine sería lo más adecuado. Esta película nos ofrece una perspectiva completa de la historia a través del engaño visual al ofrecer dos tiempos o más a la vez en una sola toma, teniendo la parte subjetiva de Chiyoko, la visión de Genya Tachibana y la realidad que viven ambos cuando están juntos.

La simbología

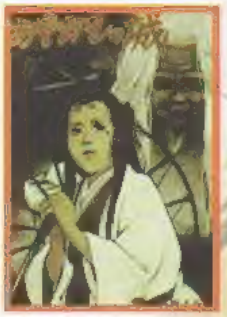
Por otro lado, la película esta llena de simbologías como los temblores que representan la vida y la muerte y que se manifiestan al inicio, a la mitad y al final de la misma. Otras simbologías son las carencias de Chiyoko de una figura materna y paterna a pesar de que sí tenía una madre biológica, tal como lo supone el personaje de Eiko Shimao, la antagonista que hace la contraparte de la inocencia, y quien es una actriz madura; y su primer amor representado como la figura paterna al igual que el hombre de la cicatriz.

La psicología del personaje nos muestra a una niña inocente para quien lo más importante es el primer amor, y para enfatizar esto, el director lo manifiesta con símbolos a lo largo de la película. Cada fragmento de las múltiples actuaciones de Chiyoko nos muestra el paso del tiempo en su edad, así como la imagen eterna de su *alter ego* acosándola durante toda la vida.

Una animación diferente

La película es una exquisita mezcla entre realidad y fantasía; tiene una manera muy peculiar de manejar los tiempos, cruzando las líneas del pasado con las del presente, una antítesis entre ficción y realidad, manejando situaciones de la protagonista pero también de los demás personajes de manera que las historias se entrelazan y se enriquecen entre sí.

La fuerza con la que se persigue un ideal es una arma de dos filos; puede llevarte al éxito, pero también puede llevarte a la perdición total de tu ser cuando la persecución se torna una obsesión sin salida; y se pierde el sentido de la realidad con la fantasía.



arlequincreations
/ArlekinArt
http://arlequincreations.org/

Ficha Técnica: Millenium Actress

▲ Película de 1 hr. 27 min., publicada en el 2001 por el estudio GENCO como producción de animación, y Madhouse el estudio de animación.

▲ Los géneros que abarca son: Drama, Fantasía y Amor, apta para todo el público

▲ Títulos Alternativos: Senen Joyu Chiyoko (Japonés), La Actriz del Milenio (Español), Millenium Actress (Inglés)

Un equipo laboral de gran renombre

Para la realización de esta película Satoshi Kon contó con el apoyo de Taro Maki en la producción; y el guión estuvo a cargo de Matsuo Ko y Murai Sadayuki. A Murai se le conoce por series como *Cowboy Beebop*, *Alexander Senki*, *Bubble Gum Crisis*, *Tokio*, *2040* y tienen créditos en *Harlock Endless Odyssey* y *Dimension Travelers*.

A Takeshi Honda como diseñador de personajes, fue director de animación mecánica en *The End of Evangelion* participó en *Sprigun*, trabajó en *Nadia of the Mysterious Sea* y *Oh my Goddess!!* entre otras.

Susumu Hirasawa en la composición musical, con una gran carrera artística de antemano sus mejores participaciones han sido en *Berserk* componiendo y escribiendo la banda sonora de *Kenpû Denki Berserk* (*Sword of the Berserk*). En el 2001 su show titulado *Interactive Live, 2000 Philosopher´s Propeller* fue seleccionado como el mejor show de entretenimiento en el festival *Japan Agency of Cultural Affairs Media Arts*.

Una película muy premiada

Satoshi Kon, quien ha sido reconocido por la película *Perfect Blue* junto con Sadayuki Murai, muestra el estilo peculiar que puede crear al traer a la pantalla grande esta animación que ha recibido muchos premios, tales como el de *Innovación Artística* en el 2001 con *Fantasia Ground-Breaker Award*; el gran premio en el festival de *Japan Agency of Cultural Affairs Media Arts*; galardonada como mejor película animada en el festival *Fantasia Film* de Montreal; en el *Festival Internacional de Cataluña* con el premio *Orient Express Award*; y aclamada en los festivales *Pusan International Film* llevados a cabo en Corea, Bangkok y Singapur, entre otros.

Curiosidades de la película

Al estar en pleno auge las películas de Manchuria, se utilizaron paisajes de este lugar, amén de que era un buen momento para la industria del cine, aun cuando ya se sentían los vientos de guerra. Otro detalle es cuando Akoh Roushi, el grupo de 47 samuráis, ataca al emperador en enero de 1703 en una escena donde la nieve era un requisito, aun cuando en la rectificación histórica no había tal suceso.

Cuando se hizo el diseño de Chiyoko, le pusieron un lunar en la mejilla para marcar la presencia del personaje durante toda su vida y permitir así que los espectadores la identificaran en sus diversas caracterizaciones, manteniendo la consistencia del personaje dentro de la película.

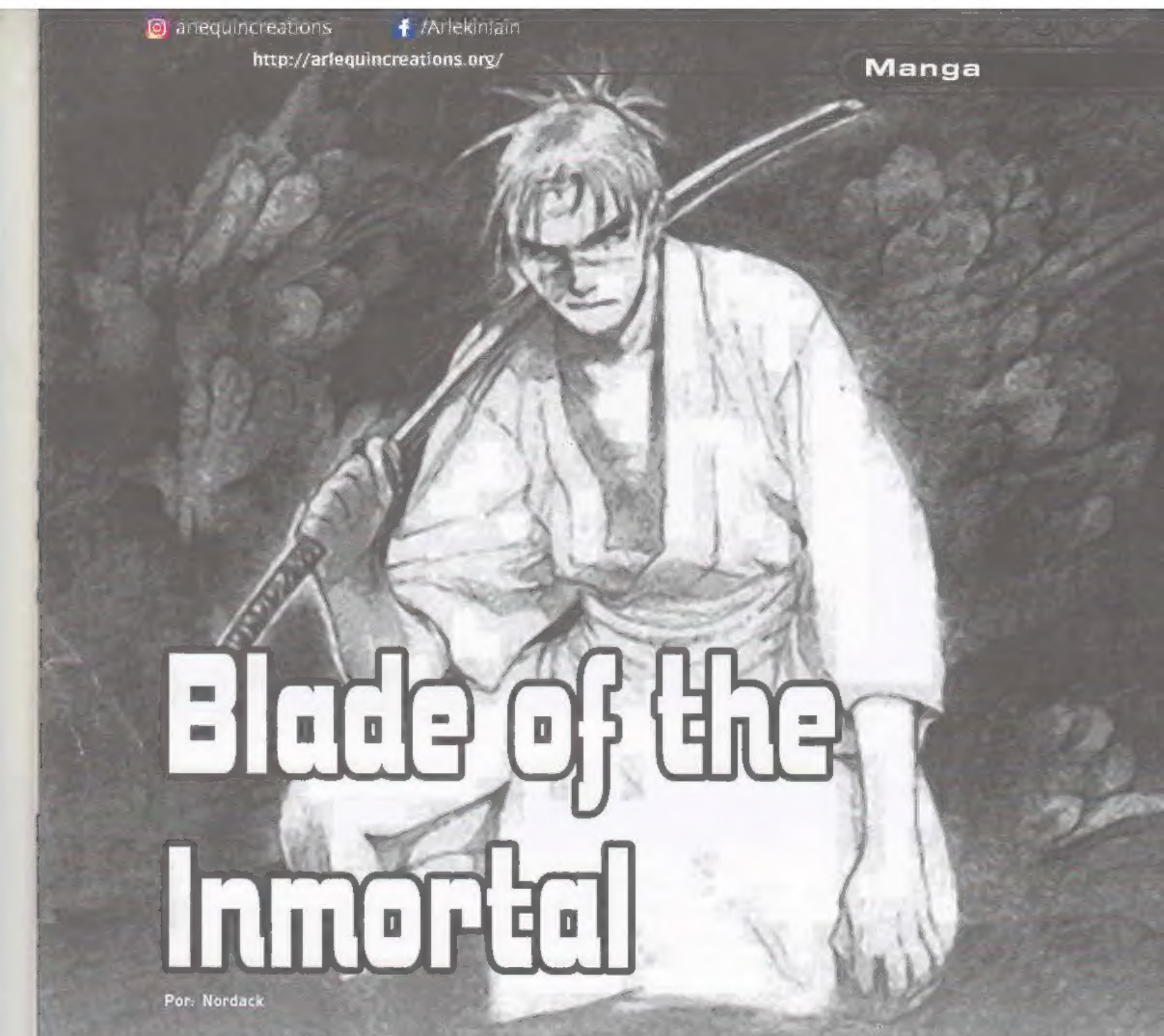
Algunos datos y detalles del director

Satoshi Kon ha trabajado cerca de grandes eminencias del anime como Katsuhiro Ôtomo o Mamoru Oshii y ha participado en animes como *Memories*, *Akira*, *Melos*, dirigió *Tokio Godfathers*. Una de sus primeras publicaciones fue en 1990 con el Manga *Kaikishen* y luego publicó un libro llamado *World Apartment Horror* que fue hecho película por el Director Sabu.

Satoshi admira tanto a Susumu que en una de las entrevistas que se le hicieron dijo: *"la historia de los mil años solo estará completa cuando el señor Hirasawa aplique su música al final de la película"*.

El estudio de Animación que realizó esta película es *Madhouse*, quien entre sus lanzamientos se encuentra *Wicked City*, *X*, *Ninja Scroll*, *Vampire Hunter D*, *Bloodlust*, *Metropolis*, *Perfect Blue*, y series como *Sakura Cardcaptor* y *Trigun*.

arlequincreations /Arlekinlain
http://arlequincreations.org/



Blade of the Inmortal

Por: Nordack

¿Quien lo inmortalizó?

Su autor, Hiroaki Samura, nació en Japón muy cerca de Tokio en febrero de 1970 y se niega rotundamente a ser fotografiado o a hacer apariciones públicas, el por qué, según sus propias palabras, es que "No hay razón para que los lectores sepan tanto del autor, lo que importa es el arte"

Blade of the Immortal **se comenzó a publicar en 1994 para** ***Kodansha Ltd*** **en Japón, y la trajo a Occidente el** ***Estudio Proteus*** **junto con** ***Dark Horse Manga*** **en 1998; para nuestra desgracia no hemos conseguido que se haga alguna traducción al español.**

La historia del inmortal ya esta bastante adelantada, simplemente en su versión de compendio van en el número trece, y el catorce, salió de *Dark Horse* el 25 de mayo de este año, así que a México nos estará llegando un mes después aproximadamente

BLADE OF THE INMORTAL / Art: Hiroaki Samura / Publisher: Kodansha / 1994 - 2001

El inicio

La historia, está ubicada en el Japón de la época de los samuráis, y aunque busca apegarse a la realidad, nunca muestra datos precisos de fechas, aunque bien podrían adivinarse por los lugares que menciona. El caso es que el autor mismo prefirió centrarse en la trama y no en el entorno, el cuál usa como mero pretexto para el desarrollo de la misma.

El personaje principal, Manji, busca su propia muerte ya que está condenado a ser inmortal, unos "gusanos de sangre" regeneran cualquier herida que pueda sufrir, por lo que es irreverente y cínico a la hora de luchar. En su camino se encuentra con Rin, una huérfana que lo contrata para ser su guardaespaldas durante la caza de los miembros del *Itto-ryu* quienes se han dedicado a acabar con todos los Dojos del estado - Centros de Entrenamiento para el manejo de la espada en Japón – ya que la niña busca vengar a sus padres muertos en manos de esos mismos hombres.

A lo largo de la historia, la relación de Manji y Rin va tomándose más amistosa que de negocios, al

arlequincreations /Arlekinlain
http://arlequincreations.org/

Hiroaki Samura ganó el *Premio de Medios Artísticos de Japón* y un *Premio de la Industria del Cómic Will Eisner* con esta misma obra, además, fue reconocido por el *Comité de Premiación Harvey* por sus contribuciones al arte secuencial.

La riqueza de este manga

Lo interesante del manejo de la trama del Señor Samura, es que cada personaje tiene una historia que tiene que ser contada, y además de enriquecer el panorama general, le da mayor vida y motor al insertarse al total volviéndolos mas y mas creíbles. Los personajes son completamente tridimensionales, no hay malos y buenos, cada personaje actúa de acuerdo a sus ideales y sentimientos y bien pueden cambiar de opinión si llegan a convencerlo de que estaba equivocado. Hay muchos personajes que entran y salen de la historia con esas mismas características, que terminan siendo muy importantes en su momento y marcan el curso de los acontecimientos.

Es cierto, la historia es la columna vertebral de un buen cómic, o manga en este caso, pero también es de suma importancia la forma en la que es contada, es decir, la narración. Y en este aspecto el Señor Hiroaki Samura sabe perfectamente lo que está haciendo. Sus secuencias de lucha son completamente comprensibles, fluidas y llenas de acción, cada panel tiene una razón de existir y llevan al que sigue con una coherencia impresionante. Debo señalar como dato curioso que Samura no quiso que se reflejaran las páginas para encuadernar en occidente, prefirió que se utilizara la técnica de cortar y acomodar panel por panel, claro que hubo casos en los que simplemente fue imposible hacer eso ya que afectaba la lectura, así que no hubo mas que reflejar uno que otro cuadro.

mismo tiempo se van encontrando con pistas y miembros del *Itto-ryu* que los van llevando hasta su líder, Anotsu Kagehisha. Manji es del tipo de persona que sabe perfectamente sus debilidades, pero que no las revelará a nadie, incluso a Rin, aunque ella misma las descubra, como el hecho que haya aceptado ayudarla, no por el dinero, sino por que le recuerda a su hermana menor, cosa que a fin de cuentas, hizo que su relación fuera aun mas fuerte.

Incluso el significado de su nombre revela algo de él y es que Manji es la palabra en japonés para el símbolo budista de la prosperidad y buena fortuna, la suástica, que nada tiene que ver con el símbolo nazi, representa los cuatro puntos cardinales. Este guerrero inmortal lleva consigo un número impresionante de armas, todo tipo de espadas, cuchillas, navajas, muchas de ellas de la invención del propio autor. Rin también posee armas, su especialidad son unas cuchillas que lleva escondidas en la manga de su traje, son cuatro en cada mano y las coloca entre dedo y dedo para lanzarlas a su oponente en una suerte de dardo.

arlequincreations /Arlekinlain
http://arlequincreations.org/

Dentro del tema de la secuencia de paneles y encuadres, es importantísimo hablar del dibujo, ya que evidentemente van de la mano para lograr el encuadre apropiado y hace falta tener un muy buen manejo de la estructura del cuerpo humano, sobre todo en las escenas de pelea, lo cual definitivamente tiene *Blade*. Su entintado es parte del trazo mismo, *ashurando* y rayando para completar el dibujo, dando un aspecto mas fluido y artístico. En muchas ocasiones se limita a completar el dibujo solamente a lápiz, sobretodo en cuadros de gran impacto.

Y hablando del arte de *Blade*, las portadas forman una parte importante. La mayoría están hechas en acuarela, pero el acrílico también se deja ver en algunas ocasiones. Al final de las secuencias de pelea, suele aparecer, en una página doble, una composición de estilo ***mándala***, es decir, que el acomodo de las imágenes esta hecho de forma concéntrica, en las que el autor dice tardarse aproximadamente dos días enteros para terminarla, y no por la elaboración de la misma, sino por que se lleva mas tiempo encontrar la posición adecuada; detallarla es mucho mas rápido. Creo que no queda ninguna duda de que *Blade of the Immortal* es un manga que vale mucho tener, ya sea por historia o por su arte, me parece que a estas alturas podría, o al menos debería, considerársele como un clásico.

Mandala es forma de arte basada en el "circulo cerrado", que es el símbolo de la eterna continuidad. Son una representación del universo para budistas e hindús, es un área consagrada que sirve como receptáculo para los dioses y como un punto de reunión para las fuerzas del universo.

EL PROYECTO DE OJN 2005 - 2006 (organización de Jóvenes Nikkei) apoyados por la

EMBAJADA DE JAPÓN, JICA Y FUNDACIÓN JAPÓN

PRESENTA EL SEMINARIO:

CÓMICS Y ANIMACIÓN: CÓMO APRENDER JAPONÉS EN VIÑETAS

Impartido por la Maestra Tokiyo Tanaka

Parte 1.- El Misterio de su éxito

El objetivo de este seminario es presentar un análisis del Boom del cómic y la animación japonesa en México y en el mundo; así como su impacto en la generación actual que se encuentra en la búsqueda de una nueva visión del mundo.

El secreto del éxito del cómic japonés tiene que ver directamente con la literatura japonesa, la cual tradicionalmente incluye imágenes, dibujos de personajes e ilustraciones sobre diferentes tópicos. Las caricaturas tuvieron auge del siglo XVII al XIX gracias al sistema tecnológico de grabado en madera. Esta tecnología llevo a la caricatura al ámbito literario, lo que dio origen al género conocido como Ukiyoe.

En la cultura japonesa, la caricatura no es una expresión secundaria sino es una forma artística paralela a la literatura. Los cómics actuales tienen su antecedente cultural en esa vertiente y toman sus temas tanto de la literatura como de las tradiciones y otras expresiones culturales de ese país.

En el curso se presentará el panorama general de caricaturas, cómics y animaciones japonesas, dando énfasis en las obras que no se han difundido más allá de su territorio analizando sus causas. Por último, se hará un análisis comparativo entre la animación japonesa y la estadounidense para destacar sus diferencias conceptuales y culturales en el mismo ámbito.

Parte 2.- Análisis sociocultural sobre manga, de terror, violencia, erótica, ninjya-samurai y femenina.

Lugar: Asociación México-Japonesa A.C. (Fujiyama 144 Col. Las Águilas)
Duración del seminario: 51 horas
Fecha: Del 28 de septiembre del 2005 al 22 de febrero del 2006
Horario: De las 17:00 a las 20:00 horas los miércoles
Costo: $2,000 Pesos.
Mayores informes: www.kaikan.com.mx

http://arlequincreations.org/

Edición Especia

El Increible

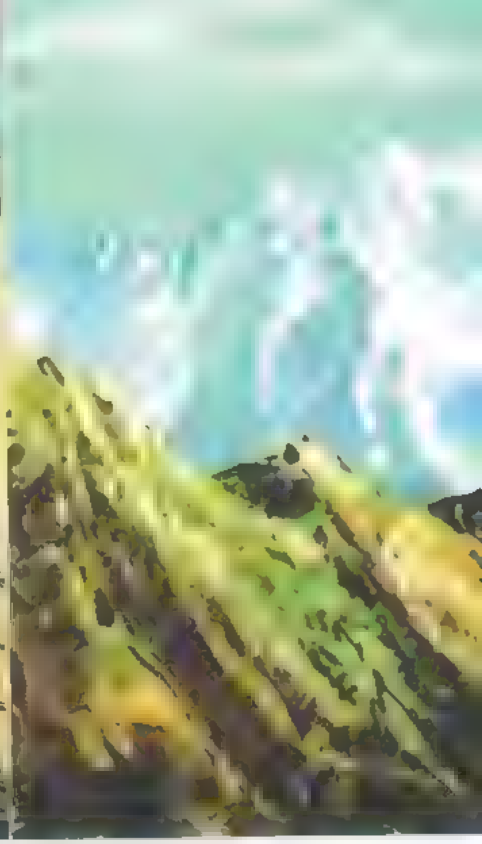
Castillo Vagabundo

Howl's Moving Castle

http://arlequincreations.org/

Una vez más en la pantalla grand

El estreno en México de *El Increíble Castillo Vagabundo* es el 5 de agosto de este año bajo la distribución de *Zima Entertainment / Cine Video y TV.*



Las voces en inglés de la película son de Christian Bale (*Batman Inicia*) como *Howl*, la veterana Jean Simmons como la anciana *Sofía*, Lauren Bacall como *La Bruja de la Desesperanza*, Billy Cristal como *Calcifer*, Emily Mortimer como la joven *Sofía* y Josh Hutcherson como *Markl* entre otros.

Un cambio de 180 grados

Sofía es una adolescente con un complejo de anciana aburrida y sin emociones. Es decir, que tiene una autoestima muy baja y piensa vivir el resto de su vida trabajando en una tienda de costura, cosiendo sombreros. Pero un día, al dar un paseo por la ciudad, se topa con un carismático y joven hechicero que la hará sentirse bien consigo misma; hasta que aparece la bruja de la desesperanza quién le roba la juventud a Sofía. La muchacha pierde la juventud pero encuentra el espíritu luchador que lleva dentro. Es entonces que decide recobrar sus años mozos buscando encontrarse con aquel hechicero y su increíble castillo vagabundo que es lo más codiciado por todos aquellos que conocen el secreto de tan mágico lugar. Durante su estancia en el castillo, *Markl* el aprendiz de hechicero y *Calcifer*, un demonio que en forma de pequeña flama le da vida y movimiento al castillo, aprenderán que el amor y el perdón de un ser humano son mucho más fuertes que la avaricia y la ambición.

Los detalles que condecoran a Miyazaki

El Increíble Castillo Vagabundo es una animación tan sencilla y limpia pero con un concepto tan gráfico y fértil que hacen de la vida cotidiana algo extraordinario: Un simple movimiento de una viejecilla que te hace

sentir los mismos dolores y tronidos de sus rodillas al moverse, el miedo que una pequeña flamita puede sentir al ser apartada de un pedazo de leña o cómo la sonrisa de un espantapájaros nerte puede hacerte reír o hacerte sentir que está vivo son solo algunos e,emplos

A Miyazaki siempre se le reconoce por la exactitud que tiene al crear os movimientos y perspectivas de sus personajes y los perfiles psicológicos de éstos; además que cuida hasta el más mínimo detalle de todo el conjunto y los colores que utiliza son, como siempre, impresionantes. Pero cabe ac arar que para lograr esto es por que cuenta con un equipo excepcional formado por gente como Takeshi Seyama en la edición, Toshio Suzuki como productor, Joe Hisaishi y Youmi Kimura en la música y todo el elenco que conforma el *Estudio Ghibli*.

Un futuro oscar nuevamente...

Probablemente Miyazaki vuelva a tener una vez más a los críticos de la Academia de su lado ya que la película cumple con creces el mostrarnos y hacernos reflexionar acerca del espíritu humano es su más noble expresión de amor, perdón y cuidado del ser amigo y del ser enemigo. Sin duda alguna, Miyazaki se coloca de nuevo como uno de los mejores directores de animación de todo el mundo.

Nombre:
Vagabundo
Duración: 119 minutos
Clasificac

Serie de Televisión

LEFEN LIED

Por: Sanosawa

[illegible] ¡Imagina que [illegible] "humanos" [illegible] despiadada que [illegible] que [illegible]

Genco Studios (Onegai [illegible] gregorianos.

arlequincreations /Arlekinlain
http://arlequincreations.org/

Los pseudo-humanos

Los *Diclonius* (que se les creía ex

una fuerza devastadora e increíble

es ha mantenido encerrados en la-

a humanidad

sobre la faz de la tierra desde hace

raba. En su huida es herida en la

vectores, es decir, extensiones de la

las cosas se tornan de un color mu-

arlequincreations /Arlekinlain
https://arlequincreations.org/

Nombre:	Elfen Lied
Serie de:	13 capítulos
Año:	2004
Estudio:	Geneo Studios y VAP Studio
Género:	Horror y Acción
Clasificación:	Mayores de 18 años
Manga:	9 volúmenes hasta la fecha y OVA

Personajes

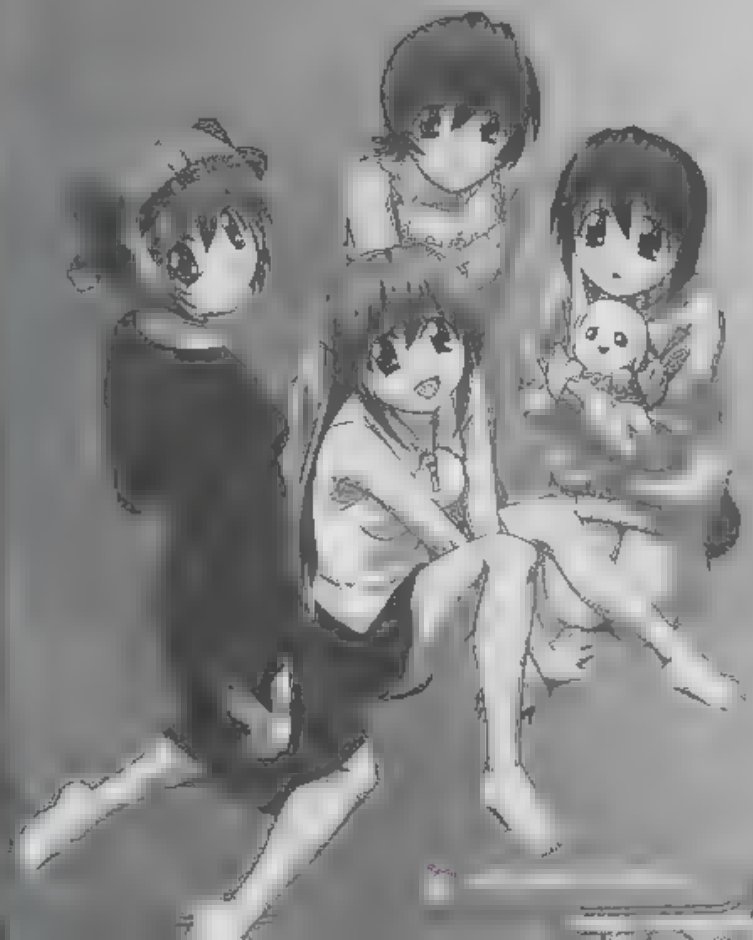
Los personajes son interesantes, ya que encontramos todo tipo de personalidades que no son del todo carismáticas, tal como en *Onegai Twins*. En ésta encontramos desde el típico muchacho responsable de universidad, pasando por una joven que de niña sufrió de abuso sexual hasta una poderosa *diclonius* y su temible psique

Kouta.- Es el protagonista. Un joven muy tranquilo, un tipo cualquiera; que aprenderá que en la vida de *Nyu* no todo es lo que parece. Extraña a su hermana que murió cuando él era pequeño de la que conserva como único recuerdo una caracola de mar Kouta siempre se encuentra acompañado por su prima Yuca, que está enamorada de él en secreto.

Lucy - *Nyu*.- Es una *diclonius*. Se enamora del protagonista pero para su desgracia, guarda un oscuro pasado con relación a la muerte de la hermana de Kouta Tiene un caracter muy fuerte como Lucy pero al convertirse en *Nyu* es completamente diferente ya que tiene una doble personalidad.

Mayu.- Es el personaje más triste de todos. Su padre la violó, luego fue abandonada por sus padres y desde entonces vive en la calle en donde encontró al mejor amigo de toda su vida. Su perro Wanta. Al principio le cuesta trabajo creer que Kouta y sus amigos se preocupan por ella, pero al saberse querida se queda a vivir en casa de Kouta.

Nana.- Una diclonius que al parecer fue creada en laboratorio pues nunca lastima a los humanos. Es uno de los enemigos mas temibles de Lucy, porque ésta le arranca los brazos y piernas durante un enfrentamiento. Vive y pelea para alguien a quien llama "su padre".



Una serie multi-genérica

Elfen Lied o *La Canción Élfica* es un anime que no puede definirse dentro de un solo género, ya que combina *gore* con tintes de romanticismo y acción, lo cual la convierte en una obra original. A veces rebuscada en los momentos claves, tiene la fortuna de contar con una buena trama que no necesita de gran profundidad ya que tiende a ser más para entretenimiento que para profundizar en una historia que es, a fin de cuentas, muy predecible. Y desde luego sobra decir que cuenta con un buen nivel gráfico.

Prepárense entonces para una animación de corte violento, con una historia más humana de lo que *Geneo Studios* nos tiene acostumbrados. *Elfen Lied* cae en el exceso de violencia sin sentido en algunos momentos como hace tiempo no había en algún anime *Ninja Scroll* es digerible comparada con esta – Así que disfruten de esta obra y luego pregúntense ¿Podrán vivir juntas dos razas que son igual de sanguinarias? O tal vez sea tiempo de luchar por la supervivencia de una sola

WWW.PLANETATOON.COM

Postales animadas
Arte Digital
Wallpapers
Iconos
Tarjetas
Psicodelia
Mentadas
Y muchas jaladas más.

Seinen
ANIMACIÓN JAPONESA + MÁS

Cursos, eventos, talleres, exposiciones, presentaciones y cualquier otra cosa relacionada con el arte y medios masivos

pueden ser anunciados en este espacio.

opción.

(0155) 55 38 35 42
(0155) 55 38 38 60

POLÍTICA
CINE
POESÍA
CUENTO
ANIMACIÓN
EXPRESIÓN
LITERATURA

¡¡LAS NOTICIAS DEL ANIME Y MANGA!!

Final Fantasy VII: advent children tiene fecha de salida

La casa productora *Square-enix* anunció el lanzamiento de su muy esperada película *Final Fantasy VII: Advent Children* para el 14 de septiembre de 2005 en Japón y América. *Advent Children* es parte de la compilación de nuevos títulos basados en el original juego *Final Fantasy VII* de 1997 para *Playstation*. Comenta el director Tetsuya Nomura, *"no solo los fans podrán descubrir que fue de sus amigos y aliados del juego después de la gran batalla en Final Fantasy VII, sino que también podrán disfrutar de esta nueva expresión visual que es resultado de todos los retos tecnológicos que superamos"*.

Se ha mencionado también que esta película de 97 minutos será compatible con el audio *Dolby Digital 5.1* Además de incluir varios extras en la edición *dvd* normal y que tendra un precio aproximado de $45 dólares, la edición especial de $275 dólares incluirá muchísimo material adicional como gorras, playeras, llaveros, materia detrás de las cámaras, una *OVA* titulada *Last Order Final Fantasy VII*, la versión de la pelicula del festival de cine de Venecia y una figura de acción del protagonista *Cloud* en una motocicleta *Fenrir*.

Nuevo canal de anime en Latinoamérica

Sony Pictures Televisión International lanzara un canal dedicado exclusivamente al anime japones en América a partir de Julio bajo el nombre de *Animax Channel*. "El anime continua creciendo en popularidad alrededor del mundo, y nosotros sentimos que es el momento justo para lanzar Animax en Latinoamérica" comenta Andy Kaplan director ejecutivo de *Sony Pictures Televisión* "Hemos lanzado varios canales, pero *Animax* excedio nuestras expectativas cuando lo lanzamos en Asia el año pasado, la audiencia ahí creció de 1 millón de expectadores en el 2004 hasta casi 21 millones actualmente".

Con su base en Caracas, Venenzuela *Animax Latinoamérica* será un canal de 24 horas dedicado exclusivamente a la transmisión de anime doblado tanto al español como al portugues, uniéndose a otros canales de a empresa como *AXN* o *Sony Entertainment Televisión*.

Recordando el horror atómico de Nagasaki

El 6 de agosto será realizado un gran evento para conmemorar el estreno de la película animada *Nagasaki 1945: Anzerasu No Kane* la cual coincide con la fecha de la devastación de la ciudad de Hiroshima y que se une a las películas y animes que conmemoran el lanzamiento de las bombas atómicas que marcaron el final de la Segunda Guerra Mundial. *Nagasaki 1945* se centra en los eventos ocurridos en el ataque realizado contra esa misma ciudad.

CONFERENCIA DE ANIME EN MEXICO

ofrecida por la maestra Tokiyo Tanaka y sus alumnos de la UNAM

Por. Adile

El pasado miércoles 25 de mayo se realizo en el Centro Cultural Japonés una plática conferencia sobre el anime, así como noticias sobre la *Convención Internacional del Anime* en Tokio, Japón.

La Maestra Tokiyo Tanaka nos presentó a sus alumnos de la UNAM que, analizando el anime a través de las diferentes especialidades a las que se dedican, nos mostraron varios puntos de vistas como fueron

A) Cómo es un *otaku* (definición y características).

B) Las chicas guerreras (mujeres rompiendo los estereotipos).

C) Manga mexicano (creando cosas de calidad en nuestro país).

D) Crecimientos del pre-adolescente (cómo se desarrollan los personajes durante la historia del filme/anime)

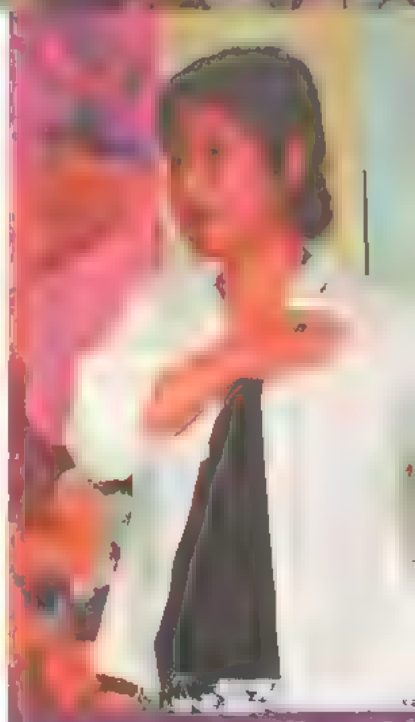
E) Los animes bajo otra perspectiva (por qué hay animes para adultos y otros para niños).

F) El anime y su polémica (por qué se ve con tan malos ojos al anime)

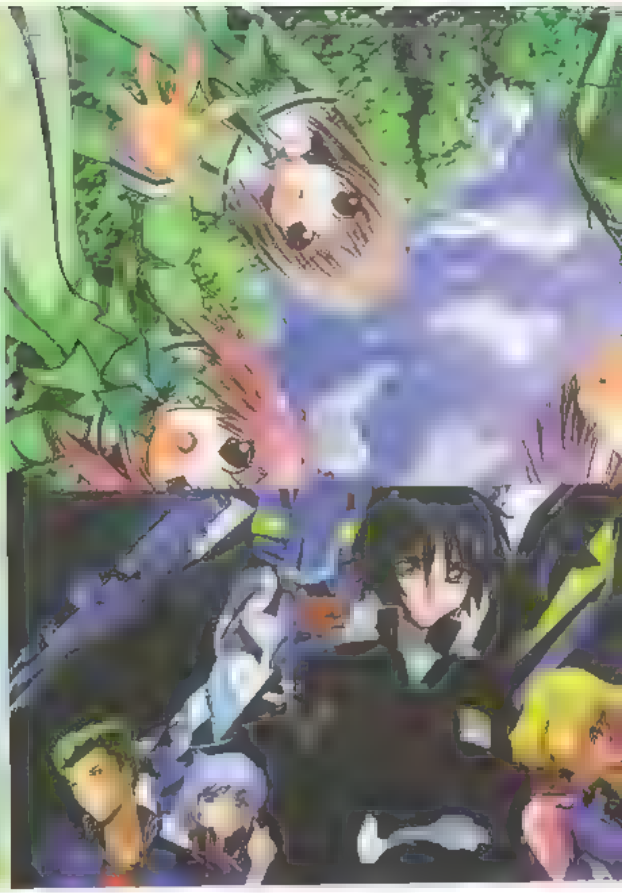
Al termino de las exposiciones, la Maestra.Tanaka retomó la plática al comenzar con una charla muy amena y divertida acerca de su experiencia desde su viaje en un tren monorriel sin conductor hasta llegar al Centro de Convenciones de Tokio llamado *Tokyio Big Sight* que es un complejo gigantesco donde se pueden realizar al mismo tiempo y con gran calidad de instalaciones y servicios múltiples eventos como conferencias, convenciones, congresos y demás. Es decir, el escenario ideal para llevar a cabo durante cuatro días la *Convención Internacional del Anime* en Tokio, Japón.

Hay que aclarar primero, justo como lo hizo la maestra, que este evento no es igual a las convenciones que se realizan en nuestro país donde podemos encontrar concursos, ventas de artículos diversos, *cosplays* y conciertos. En esta convención los dos primeros días solo pueden acceder gente del medio de la televisión, cine y medios impresos ya que esta dedicado primordialmente a la promoción, distribución, venta de licencias de series y películas de anime para el resto del mundo; los otros dos días puede ya acceder el resto del público para conocer las nuevas series que sus estudios favoritos están realizando y lo nuevo que llegara a sus televisiones.

Pero no solo los estudios de animación japoneses están presentes; el trabajo de otros estudios alrededor del mundo también están presentes en este evento para que las televisoras japonesas puedan contar con nuevas ideas en su programación; por ejemplo tenemos el caso de la serie *Noddy* producida en Inglaterra en el 2002 y que fue adquirida para distribuirse en Asia.



La maestra Tokiyo Tanaka exponiendo los puntos más sobresalientes de su visita a la Convención Internacional del Anime en Tokio, Japón



Algunas de las series que se pudieron ver durante este evento fueron:

Eureka7
Kanan
Trinity Blood
Elemental Gear
Cucaracha
Gundam S Destiny
Air
Ironman 28
Suginami
Princes
Monster
Aquarion
Black Jack
Sazae San
Neet
Hinokio

Y ya que estamos hablando de los estudios de animación, un dato muy curioso fue la aparición del distrito de Suginami en este evento (así como el DF esta dividido en delegaciones Tokio esta dividida en distritos) ¿Qué hacían ellos aquí? Pues resulta que en un censo los gobernadores de Suginami se dieron cuenta que muchos estudios de animación se han ubicado en su distrito ¿Por qué? Nadie lo sabe, pero ellos supieron sacarle jugo al asunto. Así que en lugar de cobrarles impuestos o cosas similares, los convencieron para que coprodujeran junto con ellos series y filmes de animación que les sirviera como promoción, material turístico e incluso como material ecológico, como es el caso de una *OVA* que presentaron para tratar de recuperar las ranas de su distrito. Otro detalle fue la aparición de la Organización *NEET* que buscar promover el que los jóvenes japoneses no abandonen sus estudios, capacitación o trabajos también lanzo un anime con su mismo nombre para lograr dicha meta.

Otra cosa que podemos encontrar aquí son los cursos, información y proyectos que realizan las universidades de animación ahí presentes ¡Así es! En Japón actualmente, la industria de la animación es algo muy importante para la economía del país - las ganancias obtenidas por el anime y manga en ese país supera por mucho a su producción metalúrgica, para que se den una idea - es por eso que, bajo el apoyo de estudios profesionales y artistas del medio, se han creado varias universidades de animación con el fin de producir nuevos talentos en guión, animación tradicional y digital, dirección y música original. En la *Convención Internacional de Anime* las universidades presentaron los proyectos finales de sus estudiantes egresados en abril y la verdad impresionan por la ca idad alcanzada, tanto en cortos animados, como en historietas mangas.

Por último, con varios meses de anticipación la *Convención Internacional de Anime* en Tokio realiza varios concursos para su evento buscando lo mejor en anime, manga y desarrollo de personajes, con el fin de mostrar a los ganadores durante el evento y así ellos puedan ofrecer sus productos ganadores a potenciales clientes.

Sean

Y MÁS

AÑO 1 No. 02

Recomendaciones en cine y DVD

arlequincreations

/Arlequin.ain

http://arlequincreations.org/

Desciende por algún callejón oscuro o...

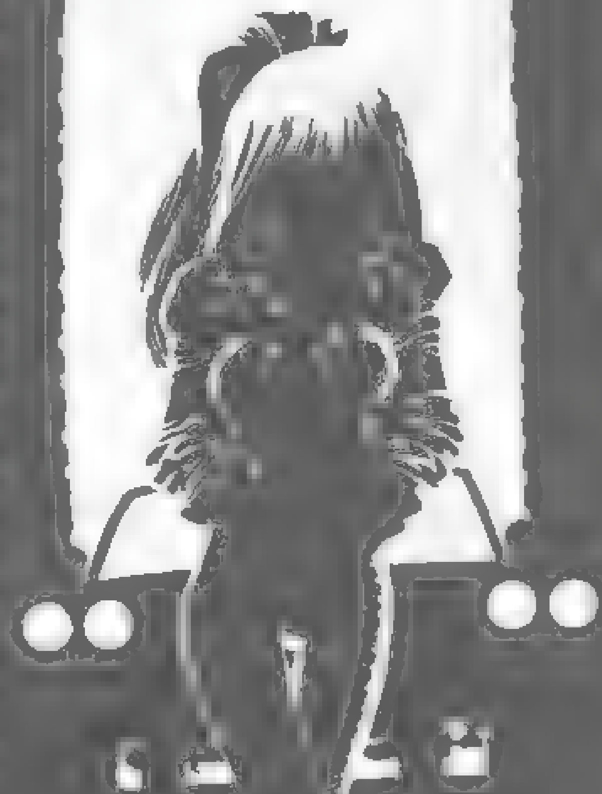
[illegible]

El pasado

El comic Sin City (ahora llamada "Sin City [illegible] "Robocop" [illegible] y de cuya muerte lo culpan a [illegible] paseo por Basin City, una ciudad oscura [illegible] en otros episodios, ya que Sin City [illegible]

arteqvincreations
http://arteqvincreations.org/
#arteqvincreations

En cuanto al comic, la serie fue recientemente reeditada por *Dark Horse Comics* en siete volumenes, que contienen todas las historias de Sin City escritas hasta ahora a saber: Sin City, The Hard Goodbye, A Dame to Kill For, The Babe Wore Red & Other Stories, The Big Fat Kill, ... Night, That Yellow Bastard, Daddy's Little Girl, Lost, Lonely and Lethal, Sex and Violence, Just Another Saturday Night, Family Values, Broads,



Miller interpreta al cura.

de toda la actuación se filmó frente a una

había usado en *Érase una vez en México*, ade

de color donde es necesario, la noche eterna

creces su misión de recrear el universo *Milleriano*, en la pantalla grande.

AUDIOSLAVE se exilia con éxito

Algunos datos curiosos

Morello

cambia de giro:

Desencantado de las leyes y la vida política, tras una exitosa trayectoria academica en Harvard, Tom Morello decide dejar su carrera atras y comenzar su carrera como guitarrista, se junta con una banda originaria de Los Angeles y forman *Rage Against the Machine*, grupo alternativo que cautiva al publico por sus letras y melodias

Cambio de disquera:

Tanto *Rage Against the Machine*, como *Soundgarden*, eran bandas de mucho peso para sus respectivas disqueras, debido a esto, la banda decidió que los álbumes que sacaran, serían de ambas disqueras. *Audioslave* fue lanzamiento de *Sony*, ya que el catálogo de *Soundgarden* era de ellos y *Out of Exile* fue de *Universal*.

Roald Dahl

Charlie y la Fábrica de Chocolate:

Por Antinea

Charlie y la Fábrica de Chocolate es un libro que nos transporta a sus exquisitos sabores y colores alucinantes dándonos grandes enseñanzas mientras hacemos un viaje único, una oportunidad de recorrer lo prohibido, ¡Sí! El lugar de donde viene la magia, el centro donde proviene el elixir de los niños y muchas veces de adultos, un lugar donde se transforma la materia para dar existencia a deliciosos dulces y chocolates de sabor inexplicable y procedencia mágica. Nadie sabe qué ocurre dentro de esa mágica productora de fantasías que está en manos de un hombre de locura inocente llena de sabiduría, Willy Wonka, quien dará la oportunidad de descubrir los secretos de esta mágica tierra a los cinco afortunados niños que encuentren el boleto dorado dentro de una barra de chocolate.

Los cinco niños serán parte de un secreto en este mundo de fantasías, cada uno con su personalidad extremista que representará una parte de la pérdida de la capacidad de asombro en los niños. Estos estereotipos infantiles serán parte de la reflexión que haremos durante el viaje, donde viviremos el peligro de la falta de imaginación, la creatividad y la inocencia, ¿En qué manos dejaremos nuestras fábricas de magia? ¿En dónde dejaremos nuestras *botellas de luz*? Es preocupante el encuentro con niños invadidos por el consumismo, de apetitos insaciables y obsesionados con metas maniáticas, los cuales se irán eliminando conforme sus vicios se "atoren" en la fábrica.

Pero claro, no debemos olvidar a Charlie, el niño de bondad, el niño de inocencia que da esa chispa de luz que necesita Willy Wonka para quedar tranquilo sabiendo que su fábrica estará bien. Charlie escoge a su abuelo para que sea su acompañante el día que cambiará sus vidas.

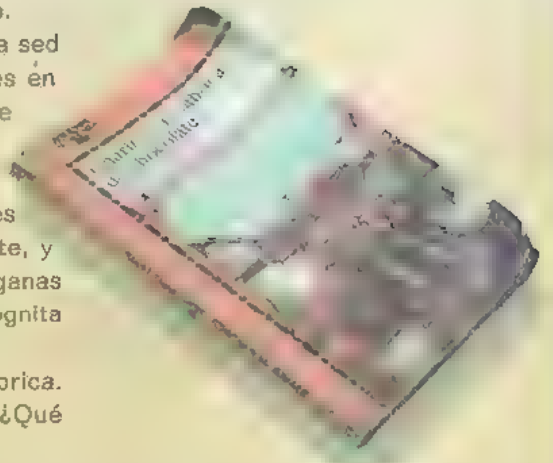
En esta mágica fábrica trabajan los *Oompa-Loompas*, ya que para mantener seguros los secretos de la magia no podían trabajar seres comunes enfermos de maldad y falta de compromiso, y los *Oompa-Loompas* son indicados para esta mágica fábrica: personitas que trajo Willy Wonka desde África, y con los que jamás tiene que lidiar bajo traiciones.

Te invito a que te traslades con los sabores descritos, la magia lunática del señor Wonka, quien te parecerá seguramente el más cuerdo de todos y por supuesto el más vivo de los personajes, un ser como pocos que está dispuesto a entregar y cuya creatividad sin duda lo lleva a rebasar los límites en el *Gran Ascensor de Cristal* que él mismo ha diseñado.

Debemos dejarnos invadir por la sed de la lectura infantil, muchas veces en pocas palabras atraemos temas que nos logran enchinar la piel y brincar hacia el río de chocolate huyendo del *Gran Barco Rosa*. Éste es un libro que conmueve, que divierte, y que te recuerda tu inocencia, tus ganas de jugar y seguir disfrutando la incógnita de la procedencia de la magia.

Diviértete entrando a esta fabrica. ¡TIENES EL BILLETE DORADO! ¿Qué esperas?.

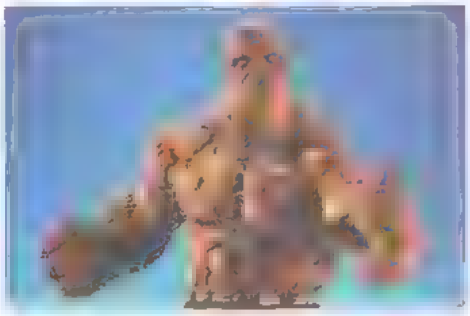
Roald Dahl, autor de grandes libros llevados a la pantalla grande como *James y el Durazno Gigante*, *Las brujas*, *Matilda*, y *Los Gremlins* fue también el creador de *Charlie y la Fábrica de Chocolate*.



http://arlequincreations.or

Por Ricardo Martínez Medina

Los juguetes fantásticos



Toy Biz, distribuido en México por *Mattel*, lanza una inmensa avalancha de artículos de la película del momento, Los 4 Fantásticos. La primer tanda trae a *Mr Fantastic* con extremidades extras montables, *Flame On Human Torch* moldeado en plástico rojo transparente y una luz en el interior para dar el efecto de estar encendido, *Power Blast Invisible Woman*, mitad visible, mitad transparente y el ojiazul Ben Grimm *Stomp 'n Clobber Thing* con efectos de sonido.

La segunda serie llega con *Shape Shifting Mr. Fantastic* al que puedes desprenderle los brazos normales para poner en su lugar un brazo en forma de sierra de disco y un puño gigante muy parecido a la versión de la serie *Marvel Legends*. *Flying Human Torch* en una versión ligeramente distinta a la anterior y que no se ilumina; *Clobber'n Crush Thing*, con una sonrisa que literalmente "mata" a cualquiera y el villanísimo *Dr. Doom*.

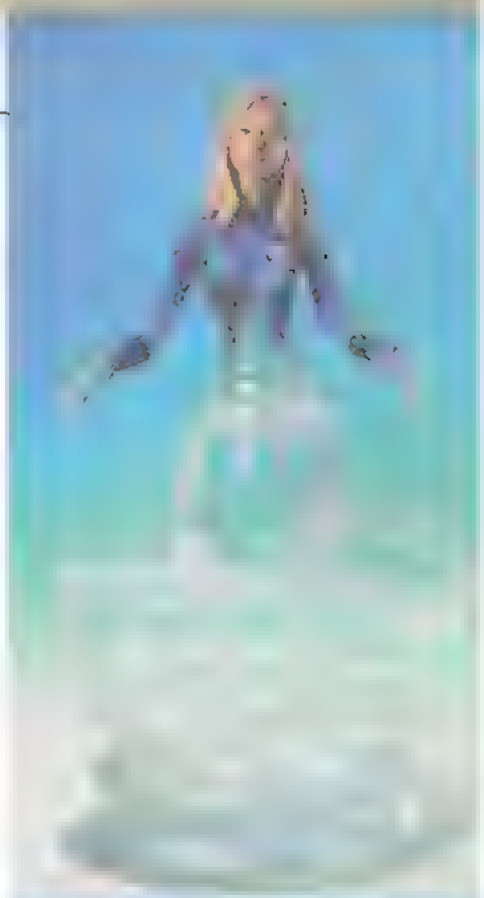
Para la tercera serie tenemos *Clobberin' Time Thing* que incluye el clásico disfraz compuesto de gabardina, sombrero y gafas, ideal para que una inmensa masa de roca pase desapercibida en cualquier centro comercial, *Power Blast Invisible Woman* cuyo accesorio es un depósito de agua el cual la bombea haciéndola salir por unos orificios en sus manos simulando que proyecta sus campos de fuerza; *Snowboarding Human Torch* con atuendo de *skooter* y pequeñas llamas en la ropa; *Raging Thing* cuyo accesorio es un muy flexible *Mr Fantastic* y *Two Faced Dr. Doom* al cual le puedes desprender la mascara para descubrir una cara no deformada de Victor Von Doom.

Astronaut Ben Grimm, como el nombre lo dice trae un traje para soportar las duras condiciones del espacio que deja al descubierto el humano rostro de Ben Grimm, el cual puede ser cambiado por la rocosa apariencia de *Thing*. Y hablando de rostros intercambiables tenemos otra versión del *Dr. Doom* la cual, además de su tenebrosa mascara, cuenta con un rostro y manos con algunas cicatrices. *Ligth-Up Human Torch*, que viene parcialmente encendido, muestra parte de su uniforme e incluye interesantes accesorios co[illegible] de agua y parqu[illegible] *Mr* [illegible] para [illegible]

P[illegible] 12 pulgadas [illegible] 4 héroes con solo dos variantes para *Human Torch* e *Invisible* [illegible] tico transparente, todas con excelentes [illegible] Y para transportar a los héroes [illegible]

Para los pequeños - y no tan pequeños - encontra[illegible] "guantes puño" de *Thing* con sonidos, justo como lo fue en su momento los guantes de *Hulk* [illegible] y [illegible] ta de [illegible] no? [illegible] sea [illegible] intimidar a cualqu[illegible]

L[illegible]



arlequincreations
/Arlekhan
http://arlequincreations.org/

45 AÑOS

EN PRO DE LA CULTURA CINEMATOGRÁFICA NACIONAL

Por Doris Morales

arlequincreations
/Arlequincreations
http://arlequincreations.org/

Con un acervo de más de 35 mil títulos, Filmoteca de la UNAM es el archivo más grande de América Latina y el 15 en el ámbito mundial. Miembro de la Federación Internacional de Archivos Fílmicos (FIAF), su misión es preservar, conservar y difundir la cultura cinematográfica nacional, tarea que la ha valido el reconocimiento de la comunidad fílmica al depositar valiosas colecciones para su resguardo.

LOS ANTECEDENTES

Debido a la intensa actividad cineclubística que se desarrolló en los años 50 en nuestro país, se creó en 1956 la Federación Mexicana de Cine clubes y un año después la Asociación Universitaria de Cine Clubes. Uno de los postulados de la federación ofrecía «luchar por la fundación de una cinemateca, una biblioteca, un museo del cine y una escuela cinematográfica». Era la demanda de los jóvenes de aquella época, para quienes el cine representaba una parte fundamental de la cultura contemporánea en México y en el mundo. La idea de crear una institución que preservara, estudiara y difundiera el cine, fue retomada en 1956 por la Federación Mexicana de Cine Clubes, y posteriormente asumida por la Asociación Universitaria de Cine Clubes en 1957. Para 1958, la Asociación Universitaria de Cine Experimental (AUCE) se sumaría al proyecto

INICIO Y CREACIÓN OFICIAL DE LA FILMOTECA

Continuando con el proyecto de iniciar un archivo fílmico, las autoridades universitarias, por medio de la Dirección de Difusión Cultural, crea en 1959 la Sección de Actividades Cinematográficas, cuya función era programar el Cine-Club de la Universidad y el Cine Debate Popular, así como promover los cine clubes en las Escuelas y Facultades, designando como jefe a Manuel González Casanova, quien había destacado como organizador de cine clubes como el Progreso (1956) y el de la Facultad de Filosofía y Letras (1956), entre otros. Un año después, el 8 de julio de 1960, con la donación de copias de las películas *Raíces*, dirigida por Benito Alazraki y *Torero*, de Carlos Velo, ambas producidas por Manuel Barbachano Ponce, se funda oficialmente la Filmoteca de la UNAM, bajo la dirección del Maestro Manuel Gonzalez Casanova. Después de varios años de pasar de Sección a Departamento de Actividades Cinematográficas, se fusionan y se crea en 1989, la Dirección General de Actividades Cinematográficas

FRANK MILLER'S
SIN CITY

Seinen
由貴香織里画集
天使禁猟区Ⅱ
天使

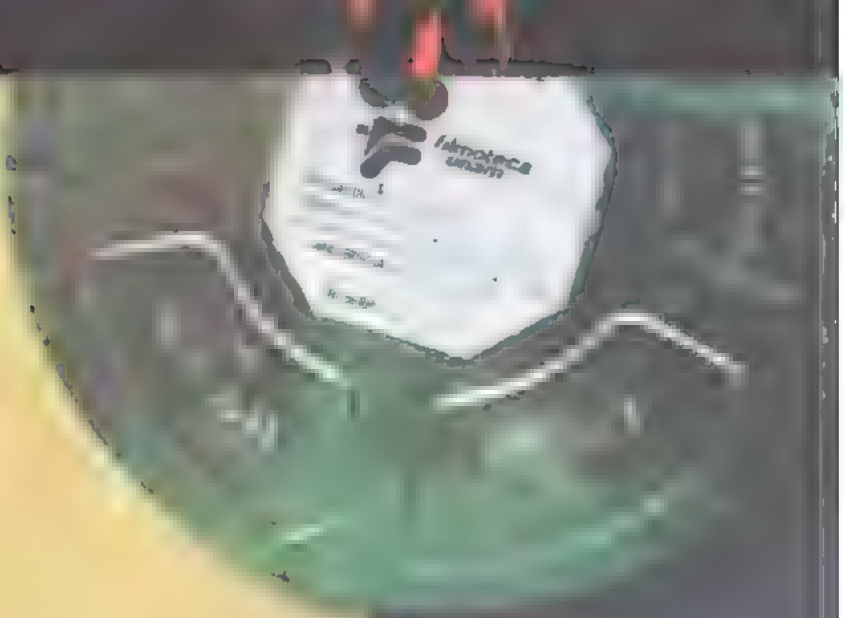
arlequincreations
/ArlequinMin
http://arlequincreations.org/

arlequincreations
/Arlekinlain
arlequincreations.org/

LAS PRIMERAS PRODUCCIONES Y EXHIBICIONES

Filmoteca de la UNAM, dependiente del Departamento de Actividades Cinematográficas y del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC), creado en 1963, producen el documental *El grito*, realizado por un grupo de estudiantes del centro universitario, encabezado por Leobardo López Arretche, película que se convierte en la memoria y referencia histórica del movimiento estudiantil de 1968. Su estreno en la UNAM tiene lugar en 1970.En ese año, también se desarrolla una amplia actividad cine clubista en la UNAM y una de sus principales expresiones es la exhibición de películas castigadas por la censura: *Viridiana, Easy Rider, If* y *Los amantes*, entre otras

El Consejo Universitario aprueba, en 1973, el Reglamento de Exhibiciones Cinematográficas Públicas en la UNAM, siendo el Departamento de Actividades Cinematográficas el encargado de su operación. Así, en 1975 se exhibió en salas comerciales la película *El cambio* dirigida por Alfredo Joskowicz primera producción de ficción largometraje de la UNAM. A la que le siguieron *Meridiano 100* (1974), de Joskowicz; *De todos modos Juan te llamas* (1975), de Marcela Fernández Violante y *¡Ora sí tenemos que ganar!* (1978), de Raúl Kamffer, que obtiene el Ariel en 1982 a la Mejor Película.



EL ACERVO MÁS GRANDE DE AMÉRICA LATINA

A finales de 1962 la labor de rescate era visible, pues para entonces la Filmoteca contaba en su acervo con 110 títulos. Es, desde entonces, una de las labores fundamentales de la Filmoteca, adquirir materiales fílmicos, preservarlos y restaurarlos hasta donde sea posible. También desde el principio, la búsqueda de materiales cinematográficos exigía rastrearlos por mucho tiempo y en ocasiones encontrarlos en vías de destrucción y es aquí donde entra la tarea de restauración entre las que podemos mencionar obras importantes que se consideraron por mucho tiempo como perdidas

Hoy, a 45 años de existencia, la Filmoteca de la UNAM es el acervo más grande de América Latina y está considerada entre los 15 archivos fílmicos más importantes del orbe. Ha sido un gran impulsor para el nacimiento de otros archivos fílmicos nacionales y latinoamericanos, además de su constante labor de restauración de materiales de diversos colegas, año con año recibe la visita de técnicos de país y de extranjero para capacitarse en sus instalaciones Sin duda la aportación que Filmoteca de la UNAM ha dado al rescate, preservación y exhibición de la memoria fílmica de la nación es invaluable, y en este breve recorrido por su historia, espero despertar el interés en el lector para que se acerque y descubra más de este interesante acervo. Felicidades a todo su personal y que cumplan muchos años más

Películas rescatadas y restauradas:

Boytler,1933), *Dos monjes*

(Fernando de Fuentes 1935), *La noche de los ma*

(Chano Urueta; 1935)

alternativo de Los olvi

La Isla

Dirige: **Michael Bay**
Escribe: **Alex Kurtzman, Roberto Orci, Caspian Tredwell-Owen.**
Actúan: **Ewan McGregor, Scarlett Johanson, Michael Clarke Duncan**

Parte *TXH 1138*, parte *Blade Runner*, parte *La Fortaleza*, parte *Matrix*. *La Isla* es una interesante propuesta de ciencia ficción que toma por sorpresa a los seguidores de Michael Bay. La historia trata de un hombre llamado Lincoln Six Echo, que súbitamente se siente atrapado en la monotonía de su vida. Todos los que lo rodean esperan poder ir a La Isla, el único lugar libre de agentes patógenos, el paraíso en la tierra. Pero cuando su amiga Jordan Two Delta es elegida para ir a la isla, Lincoln descubre que ellos en realidad son una especie de cultivo de órganos para los auténticos habitantes de la tierra. Ciencia ficción como no se había visto en años.

***D**espués de todo: Michael Bay explora otro tipo de cine Yeah!*

Charlie y la Fábrica de Chocolate

Dirige: **Tim Burton.**
Escribe: **John August, basado en la obra de Roald Dahl**
Actuan: **Johnny Depp, Freddie Higmore y Helena Bonham Carter.**

El visionario y siempre innovador director Tim Burton, eligió como su nuevo proyecto re inventar el clásico del cine infantil *Willy Wonka y la Fabrica de Chocolate* de 1971 que fuera protagonizada por Gene Wilder. Las opiniones no se han hecho esperar, ¿Por qué rehacer una película que ya era perfecta? Preguntaba el mismo Gene Wilder que hiciera de Willy Wonka en la primera versión. Burton ha declarado que su nueva entrega es mas apegada al libro de Roald Dahl y que no es un musical. La historia trata de Charlie, un niño de escasos recursos que gana un viaje a la fábrica de chocolates de Willy Wonka junto con otros niños y su abuelo.

***D**espués de todo: Tim Burton lo hizo otra vez. La magia regresa*

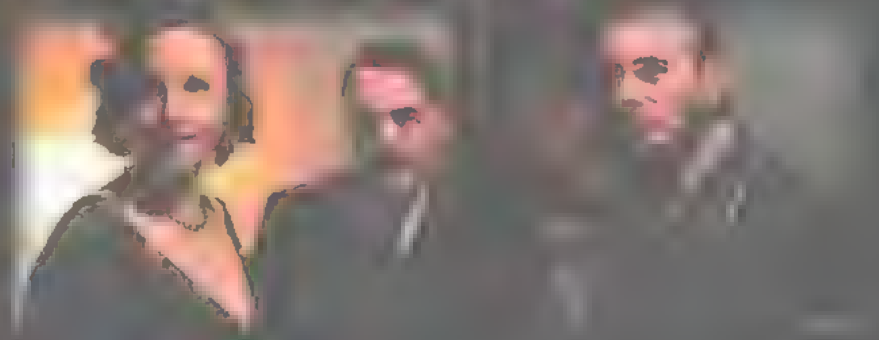
Lo que no te puedes perder en cine

La Caída (Der Untergang)

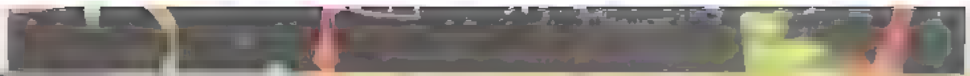
[illegible]

casi todos los festivales alrededor del mundo.

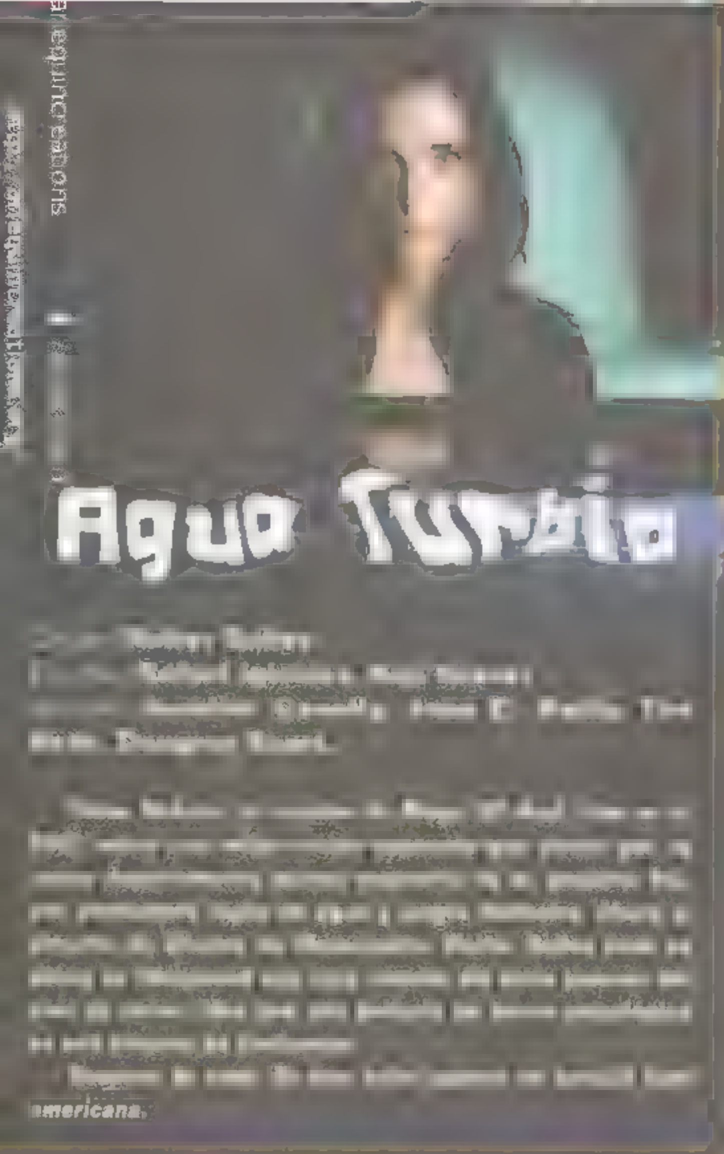
[illegible]



Freddie Highmore y Helena Bonham Carter.



Después de todo Tim Burton lo hizo otra vez. La magia regresa.



Almas Malditas

Dirige **Brian Gilbert**
Escribe: **Anthony Horowitz**
Actúan. **Christina Ricci, Ioan Gruffudd, Stephen Dillane, Kerry Fox**

Un extraño accidente en Glastonbury nos guia a descubrimiento de un mural antiguo que representa la Crucifixion desde una perspectiva única en lugar de la imagen de Cristo nos muestra los rostros siniestros de aquellos que se reunieron a ver su muerte. Ahora parece que estas mismas figuras malignas han estado presentes en muchos desastres humanos durante los ultimos 2000 años. Estos rostros aparecen por todo el pueblo, y solo pueden ser vistas por Cassie una turista Americana que se esta quedando en los alrededores mientras se recupera de un terrible accidente de coche

Guardianes de la Noche

Dirige: **Timur Bekmambetov**
Escribe: **Laeta Kalogridis, basada en la novela de Sergei Lukianenko**
Actuan: **Konstantin Khabensky, Vladimir Menshov, Valeri Zolotukhin, Mariya Poroshina**

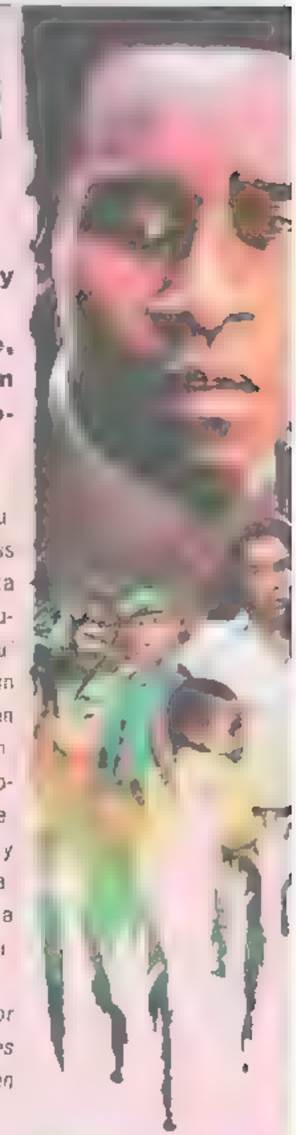
Durante siglos los miembros encubiertos de la Guardia Nocturna han vigilado a los Entes Oscuros del mundo los vampiros, las brujas los mutantes de forma, y los brujos que llevan acabo sus maldades durante la noche mientras que los Entes Oscuros tienen una Guardia Diurna que vigila a las fuerzas de la Luz. El destino de la humanidad pende de este delicado balance entre el bien y el mal pero ahora ese equilibrio esta en peligro. Las antiguas profecias hablan que algún dia llegará un «Gran Señor» quien será capaz de terminar de manera definitiva con la batalla apocaliptica entre la Luz y la Oscuridad. Ese dia ha llegado en Moscu pero ¿De que lado estará el «Gran Señor»?

HOTEL RWANDA
LA MATANZA

Dirige. **Terry George**
Escribe: **Keir Pearson y Terry George**
Actúan: **Don Cheadle, Nick Nolte, Joaquin Phoenix, Shopie Okonedo**

Basada en hechos reales ocurridos hace diez años en el pais africano de Rwanda, esta impactante y conmovedora película narra la historia de Paul Rusesabagina (Don Cheadle), un hombre comun y corriente que en a encontrarse en medio de eventos extraordinarios, y sin el conocimiento ni la ayuda de extranjero tiene que sacar gran valor y mucho ingenio para salvar a su familia y a mas de mil refugiados a quienes da asilo en el hotel del titulo, del cual es administrador

Despues de todo *No por nada fue nominada a tres Oscares y ¿Por que se tardaron tanto en traerla a México?*

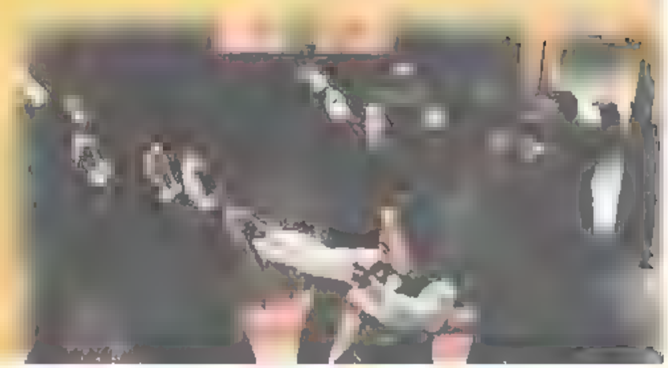


[illegible]

Dirige: **Sthephen Chow**
Escribe **Stephen Chow, Elizabeth Hunter, Tseng Kan Cheong y Lola Huo**
Actuan **Stephen Chow, Chan Kwok Kwan, Qui Yuen, Yuen Wah.**

Sthephen Chow, es uno de los cineastas mas importantes e imaginativos de Honk kong. Es famoso por la cinta de 2001 *Shaolin Soccer*, sobre un grupo de monjes Shaolin que se ven en la necesidad de aplicar sus conocimientos en el campo de juego y así limpiar el honor de su entrenador. En esta ocasion presenta *Kung Fusion*, una asombrosa pelicula sobre un grupo de mafiosos de los años 40, la banda de *El Hacha*. Ellos tienen control absoluto sobre el pueblo de Canton, hasta que dos buenos para nada se hacen pasar por miembros de la banda y provocan la ira de una comunidad oculta de la ciudad. La propuesta visual es excelente y sin ser un comic, logra un magnifico balance entre los dos generos para entregarnos una comedia de asombrosas proporciones

Después de todo *La fantasia y la imaginacion se apoderan de la pantalla*



Dragonlance

Y despues de El [illegible]

Por: Paul Rodoreda

[illegible]

[illegible] ren llamarla. Es justo reconocer que sin *El Señor de los Anillos*, la fanta- [illegible] mundo fantástico no se queda con Frodo Bolsón en los Puertos Grises. [illegible] es, al fin, el objetivo de esta nota.

DRAGONLANCE

En Krynn, podemos encontrar una basta variedad de razas [illegible] inexistentes o de escasísima relevancia en la Tierra Media. Además [illegible] das (como la elfa, donde vemos a [illegible] (como lo vemos con las caba- [illegible] nos salir de sus montañas. Ideolo- [illegible] mundo, dentro de la fantasía, mas [illegible]

¿COMO INICIAMOS LA PARTIDA?

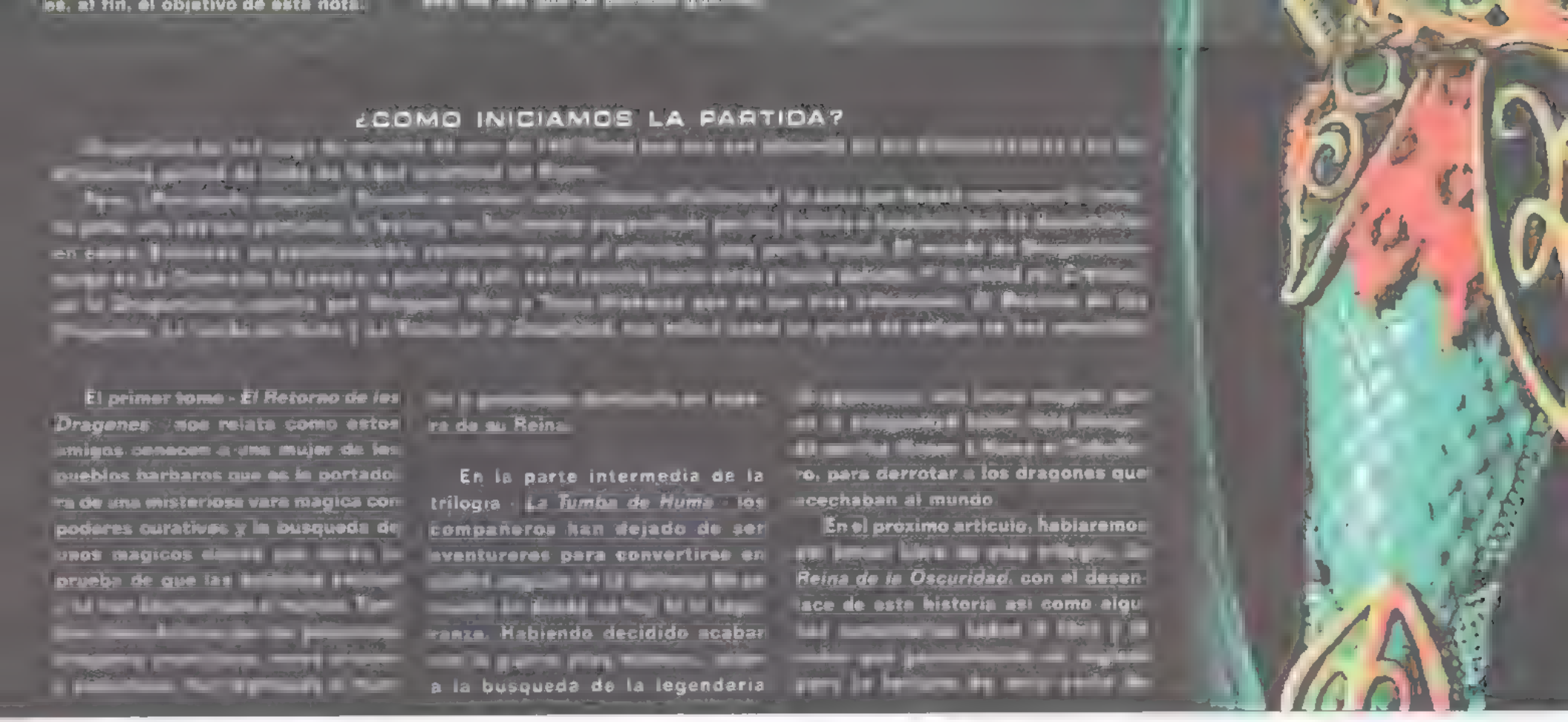
El primer tomo - *El Retorno de los Dragones* - nos relata como estos amigos conocen a una mujer de los pueblos barbaros que es la portadora de una misteriosa vara magica con poderes curativos y la busqueda de unos magicos dados que son la prueba de que las [illegible]

[illegible] ra de su Reina.

En la parte intermedia de la trilogia - *La Tumba de Huma* - los compañeros han dejado de ser aventureros para convertirse en [illegible] eranza. Habiendo decidido acabar [illegible] a la busqueda de la legendaria

[illegible] o, para derrotar a los dragones que acechaban al mundo

En el proximo articulo, hablaremos [illegible] *Reina de la Oscuridad*, con el desenlace de esta historia asi como algu[illegible]



Por. Victor Bustos

CONSTANTINE

Director **Francis Lawrence**
Con. **Keanu Reeves, Rachel Weisz**
Warner Home Video

De las mismísimas entranas del infierno, viene combatiendo demonios el detective John Constantine, creado de la imaginación del dibujante Alan Moore en 1987, como un personaje secundario de *The swamp thing*, hasta obtener más tarde su propia serie con *Hellblazer* de *DC Comics/ Vertigo*. A este personaje experto en magia negra y en demonología, solo le faltaba que fuera llevado a la pantalla grande. Ahora, Keanu Reeves es el encargado de personificar al héroe del comic cuyo don para distinguir a los demonios entre los humanos para exterminarlos, lo llevara a investigar el aparente suicidio de una joven y estar en el centro de una batalla de proporciones apocalípticas entre el bien y el mal, y en el camino también buscará la salvación de su propia alma.

Caracteristicas Especiales: Evocando a *Constantine*, La realización, imaginando el infierno. La cosmología de

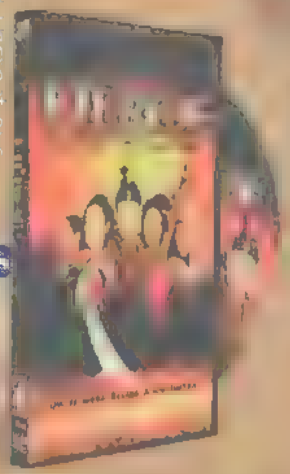
arlequincreations
/Arlequin
http://arlequincreations.org/

TARANTINO PACK

[illegible]

[illegible] Samuel L. Jackson, David Carradine, [illegible] Keitel y Tim Roth entre otros [illegible]

[illegible] lo mejor de Tarantino de un solo golpe. Los discos [illegible] descreen, siendo el caso más triste el [illegible] nada de material extra. Cosa diferente con [illegible] sorprendentes directores de la historia del [illegible]



HÉROE

[illegible]

Jet Li, Tony Leung Chiu Wai, Maggie Cheung y Ziyi Zhang

Q[illegible]

Material Incluido: [illegible]

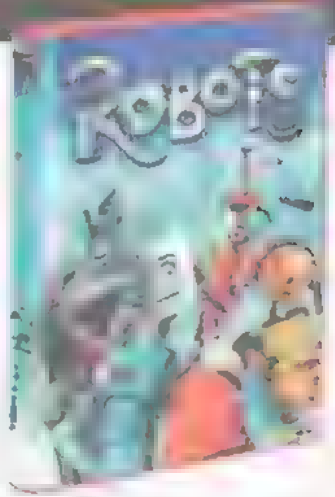
ROBOTS

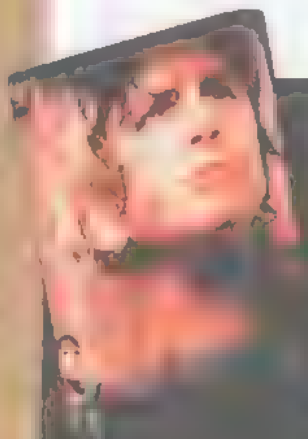
Dirige. **Chris Wedge**

Con las voces de: **Ewan McGregor, Robin Williams, Halle Berry, Mel Brooks, Greg Kinnear.**

Fox Home Entertainment

Robots nos cuenta la historia de *Rodney Hojalata*, un aspirante a inventor que viaja a *Ciudad Robot* para conocer a su ídolo, *Gran Soldador*. Durante su trayecto, rápidamente hace nuevos amigos y juntos, se encuentran con el malvado *Ratchet*. Bajo la guía de su madre, *Ratchet* ha tomado el control de la compañía de *Gran Soldador*, negando a otros robots las partes y repuestos que les hacen falta. ¿Cuenta *Rodney* con los elementos necesarios para con-





VOCES INOCENTES

[illegible] Luis Mandoki

[illegible]

Fox Home Entertainment

[illegible]

arlequincreations

El fin de un VIAJE POR LAS ESTRELLAS

La serie televisiva *Enterprise* termino transmisiones despues de 4 temporadas

Por SAM

El viernes 13 de mayo será un día inolvidable para los fanáticos de la serie de televisión más importante de los últimos 40 anos Y también para la historia de la televisión contemporánea; ya que con la cancelación de la serie *Enterprise* se da por terminado, en un largo tiempo al menos, un capítulo de la ciencia ficción transmitida por la pantalla casera. Con el capítulo *These are the Voyages...* se cierra la cuenta de 704 capítulos de la saga *Star Trek* que comenzó con *Viaje a las Estrellas. La Serie Original* en 1966

VIAJE EN EL TIEMPO

En 1964 un ex - piloto bombardero que trabajó como policía para convertirse finalmente en escritor de guiones para televisión llamado Gene Roddenberry presentó a la *NBC* un argumento de 16 páginas en el que la nave *USS Yorktown*, capitaneada por Robert E. April y una tripulación formada por una mujer como la segunda al mando y un oficial científico "medio mal ano" llamado simplemente el Sr Spock, viajaba por las estrellas en busca de aventuras en nuevos mundos. Pero no fue sino hasta septiembre de ese mismo año y con un presupuesto de $630 mil dolares que se comenzó a filmar el programa piloto que llevaría por título *The Cage*. Este piloto llevaba por Capitán al actor Jeffrey Hunter (famoso por su pape de Jesucristo en la pelicula *Rey de Reyes* de 1961) en el papel del templado Capitan Pike, Majel Barret (otrora esposa de Roddenberry) en el papel de "Número uno" y Leonard Nimoy en el papel por el que lo recordarán hasta la tumba: El Sr Spock. Y la nave también cambio de nombre, ahora era la *USS Enterprise*

NUEVO CAPITAN, NUEVA SERIE

Sin embargo, y pese a ser un gran episodio, la *NBC* se inclinó por el segundo programa piloto que se llamó *Where no Man has Gone Before*. ¿Los cambios? De entrada el Capitan, ya no se llama Pike sino Kirk y ya no era interpretado por "Jesucristo" Hunter sino por un actor canadiense llamado William Shatner. Al elenco entró también un famoso actor de televisión llamado DeForest Kelley en el papel del volátil Dr. McCoy, La oficial de comunicaciones Tnt. Uhura interpretada por la actriz negra Nichelle Nichols (Ojo, recuerden que estamos a mediados de los sesenta, esto es notable), el canadiense James Doohan en el papel del ingeniero escoces Scotty, George Take como karu Sulu y para cerrar el repar-

Bjo y Jhon Trimble consiguieron que el primer trasbordador espacial llevara el nombre de la querida *USS Enterprise* gracias a otra campaña de cartas de fans

http://arlequincreations.org/

http://arteguiacreations.es/

La serie pre-cuela llamada *Enterprise* se ubica años antes de la formación de la Federación de Planetas (de donde sale este Entreprise de matrícula NCC 1701) y en el tiempo en que la Tierra hace sus primeros intentos

Chapel y Leonard Nimoy, ya sin orejas tan puntiagudas y las cejas más "humanas" como el Sr. Spock.

IR VALIENTEMENTE A DONDE NADIE HA IDO JAMÁS

La serie tuvo su estreno el 8 de septiembre de 1966 con el capítulo *The Man Trap* pero no le fue nada bien en el *rating*, salió a la misma hora que *Hechizada*, de hecho, le fue tan mal en esos últimos meses del 66 que la *NBC* estuvo a punto de cancelar la serie en diciembre. Sin embargo, no fue sino hasta después del inicio de la segunda temporada (15 de septiembre de 1967) que la *NBC* comenzó los trámites formales de cancelación del programa. Pero una extensa campaña por correo hecha por los fanáticos Bjo y John Trimble que literalmente inundó de cartas las oficinas de la NBC salvó al programa y le dio derecho a una temporada más, aunque recortó el presupuesto general de la serie.

La tercera temporada inició el 20 de septiembre de 1968 con el capítulo *Spock's Brain* pero no pudo sostener el *rating* y la NBC canceló definitivamente la serie el 3 de junio de 1969 luego del último capítulo de la temporada llamado *Turnabout Intruder*.

LOS FANÁTICOS TOMAN EL CONTROL

Luego de una célebre convención hecha en Nueva York en enero de 1972 (a la que asistieron 3,000 seguidores en lugar de los 1,800 que se tenían contemplados) la *NBC* decide autorizar dos temporadas de la serie pero animada en la que todos los actores de la serie real dieron voz a sus contrapartes animados. Esto ocurrió de 1973 a 1975 (por cierto, la serie llegó a México, la pasaban en el canal 5).

La respuesta de los seguidores no se hizo esperar, las convenciones de *Star Trek* se iban sucediendo por todo Estados Unidos y poco a poco por varios países europeos. *Paramount* comenzó a fraguar el regreso de *Viaje a las Estrellas* a la televisión. Todos los actores firmaron contrato excepto Leonard Nimoy por lo que hubo que hacer un nuevo vulcano que sustituyera al Sr. Spock. Todo iba saliendo como se tenía planeado hasta que una película rompió todos los estándares de cómo hacer cine de espacio. George Lucas dio al mundo *La Guerra de las Galaxias* con lo que las demás distribuidoras decidieron seguir los pasos de la casa de California.

EL SALTO A LA PANTALLA GIGANTE

En 1979 se estrenó *Star Trek The Motion Picture* que tuvo una buena recepción a nivel mundial. Desde esa fecha el reparto original ha hecho seis películas siendo la cuarta muy importante ya que dio pie a que se llevara a cabo una nueva serie de televisión que se estrenó el 28 de septiembre 1987 llamada *Star Trek The Next Generation*.

Pero esto es tema para el siguiente

WARNER HOME VIDEO y SEINEN

te regalan 5 DVD´s

de la majestuosa película de Oliver Stone

ALEXANDER

protagonizada por Collin Farell, Angelina Jolie, Val Kilmer, Anthony Hopkins, Rosario Dawson, Christopher Plumer y Jared Leto entre otros

Para poder llevarte uno de los 5 DVD de la película, debes contestar estas cinco sencillas preguntas:

1.- Dinos al menos 5 películas anteriores de Oliver Stone

2.- En Alexander, actúan dos personas que ya han trabajado con Stone en un papel protagónico. Dinos el nombre de estos actores y cuáles fueron esas películas

3.- Pese a tener una gran carrera, Oliver Stone ha ganado solamente dos Oscares como Mejor Director ¿Cuáles fueron las películas por las que ganó este premio?

4.- Angelina Jolie interpretó a Olimpia, madre de Alexander que como saben, fue interpretado por Collin Farell, siendo que casi son de la misma edad ¿Cuántos años es mayor Angelina que Farrell?

5.- Antes de Collin Farell se mencionó a otro actor para interpretar a Alexander ¿De quién se trataba?

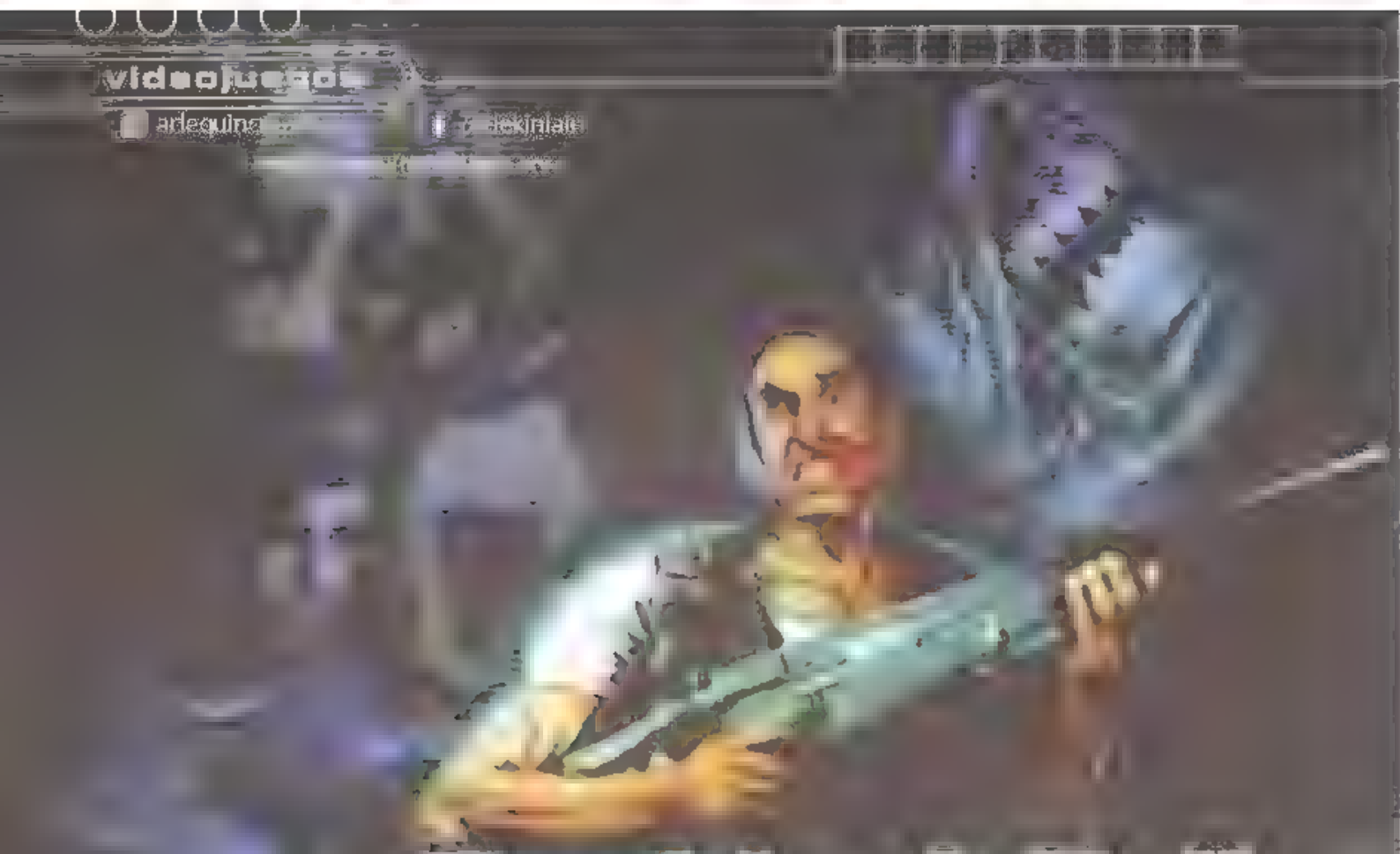
Debes mandar las respuestas a la siguiente dirección:

trivia@revistaseinen.com

Las cinco primeras respuestas que lleguen correctamente contestadas se llevaran los DVD. Los ganadores recibirán un aviso por e-mail y sus nombres serán publicados en el siguiente número.

¡Suerte a todos!

http://arlequincreations.org/



Resident Evil

"Apaga la luz, cierra las puertas... ¡Vive la pesadilla!"

Por: EV Correu y Ricardo Méndez

El imaginar que los muertos vuelven a la vida es una de las pesadillas mas recurrentes en la historia de la humanidad, el mismo Jesucristo creo a un "muerto viviente" cuando revivió a Lázaro, como dice la religión cristiana. Mas recientemente, en el siglo XX, el cine fue la forma mas adecuada para presentarnos a estos seres que causan terror por el solo hecho de moverse, desde *White Zombie* (1932), cinta que fue la pionera en el tema de los zombis, hasta la trilogía de *Los Muertos Vivientes* del legendario director George A. Romero, la cual convirtiera en clásico a este subgénero.

En el pasado inmediato, podemos destacar *La Serpiente y el Arco Iris* de Wes Craven, que trata el tema de los zombis y el vudú, así como *Exterminio* del inglés Danny Boyle.

Pero el cine no fue el único medio donde los zombis encontraron cabida, en los cómics *The walking Dead* de *Image* quizá sea lo mas destacado, pero en los videojuegos...

La Historia

Resident Evil fue lanzado en 1996 para PC, Playstation y el fallecido Saturn, este se basaba el juego japonés Sweet Home que a su vez se basaba en la cinta de terror homónima, lanzado para el FAMICOM a principio de los ochenta. Resident Evil tomo varios importantes elementos de su antecesor, como el escenario de la mansión y la forma de guiar al jugador a través de trampas y secretos.

De *Los Muertos Vivientes* del cine se tomaron varios elementos, como la motivación de los zombis de buscar comida, la forma de matarlos (con un trauma fuerte en el cráneo) y la forma en que los zombis se ven: Ropa raída, cicatrices y la forma de caminar. Ahora, si bien los zombis de Romero regresan a la vida por un fenómeno espacial, algo que en los sesenta era perfectamente aceptable, en *Resident Evil* la causa es algo mas actual y creíble: el virus "T", creado en secreto por la multicorporación *Umbrella*, el cual le da un fuerte estimulo a la carga eléctrica que el cerebro conserva después de la muerte, reanimando a los muertos.

Sin embargo, *Resident Evil* tuvo que esperar hasta su tercera parte: *Resident Evil 3: Nemesis*, para convertirse en un éxito mundial superando hasta el día de hoy las 25 millones de copias vendidas, además ha generado seis secuelas, varias novelas y dos adaptaciones al cine.

¿Cómo te mueves entre los muertos vivientes?

La mayoría de los juegos de la serie son en perspectiva de tercera persona, con una visión de cámara sobre la cabeza de los personajes mientras se mueven en tétricos ambientes pre - capturados y estáticos (mismo que se dejaron de usar en: *Resident Evil: Code Verónica*). Se te permite escoger uno o dos personajes, y con base en cual escojas dependerá la parte de la historia que te será revelada y el final del juego. Aunque cada entrega de la serie inicia con la leyenda "Este juego contiene escenas de violencia y *gore*", se debe hacer notar que la violencia es casi únicamente contra los zombis, aun así, los personajes que controlas son humanos y sus muertes son bastante explícitas.

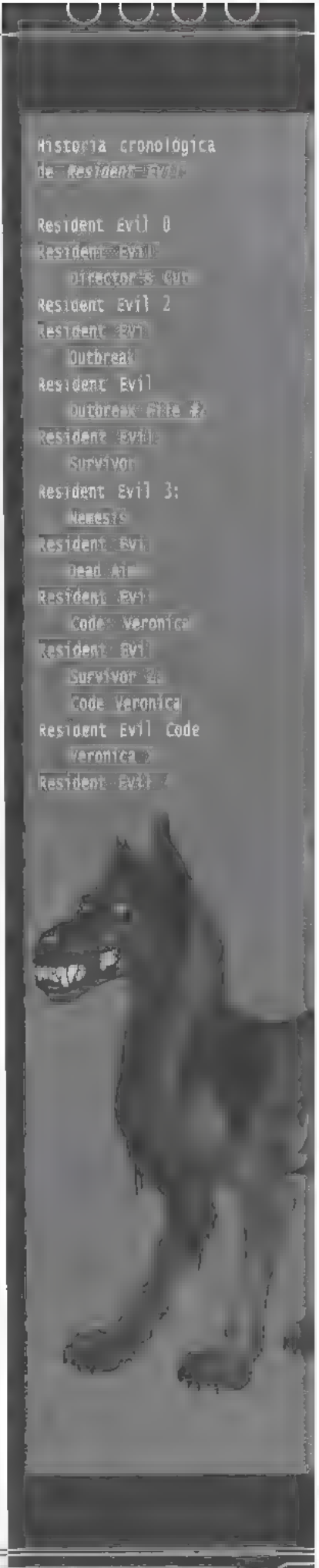
Pero tal ves sea este mismo asunto de la violencia lo que ha posicionado a esta saga como una de las mas famosas de los videojuegos caseros, pues podemos hablar de un "antes y después" de *Resident Evil*: Antes era *Zelda*. Hoy en día es: *Silent Hill* o *Fatal Frame* lo que los usuarios buscan, además fue uno de los primero juegos en ser clasificado como *Mature* es decir, que solo podían jugar personas mayores de 21 años.

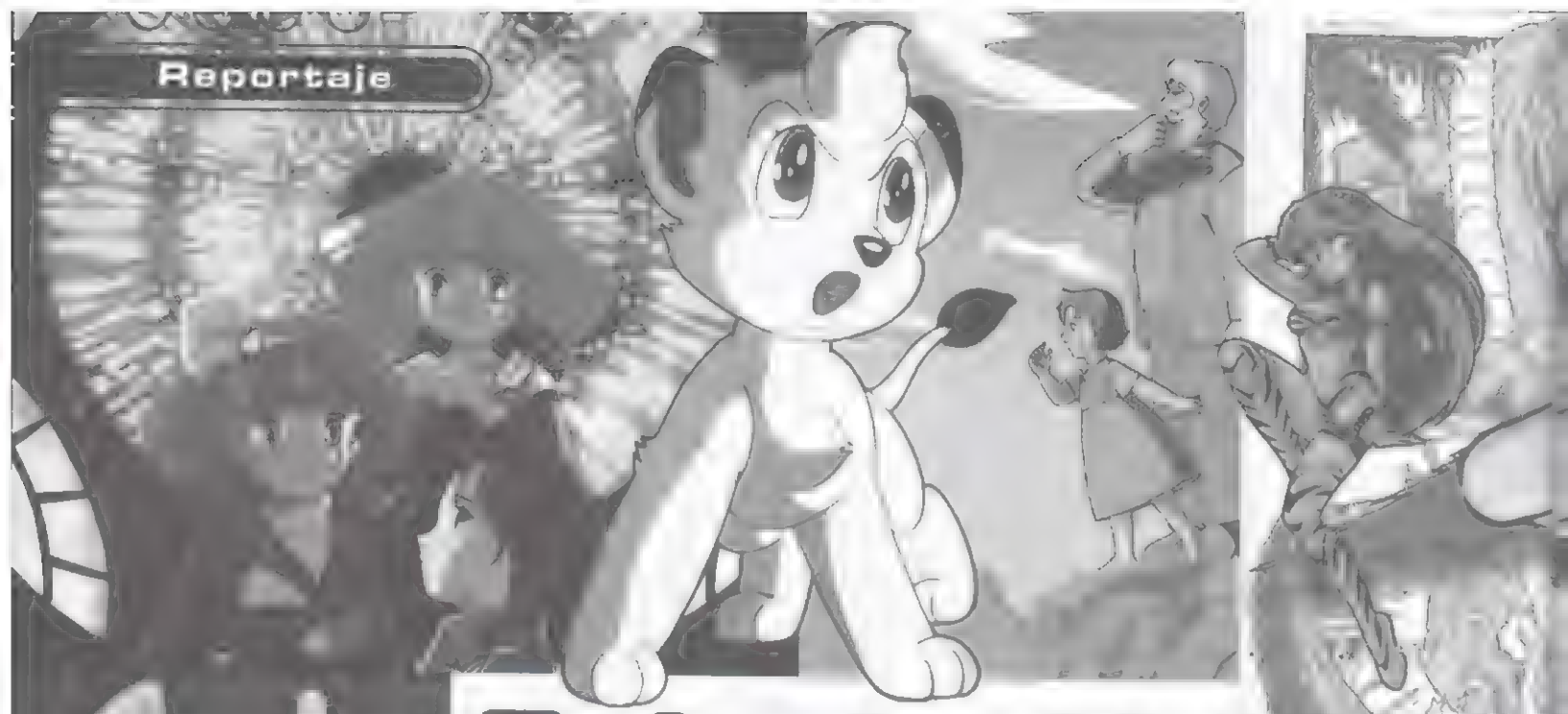
Alrededor de Resident Evil

Hoy en día, son pocos los videojuegos famosos que no se extienden a otros medios; en el caso de *Resident Evil* siendo que el juego encuentra su principal inspiración en las películas, lo más importante fue lograr sus adaptaciones al cine, con dos entregas a la fecha.

La primera cinta, dirigida por Paul Wes Anderson y protagonizada por Milla Jovovich, nos presento un terror puro, adicionado con fuerte secuencia de acción y algo de *gore* estilizado, capturando el espíritu más que intentar ganarse a los fans. La segunda adaptación nos lleva al mundo de ciudad *Racoon*, y (aquí si) los fans pudieron ver secuencias completas extraídas de la cinemática del juego, así como muchos de los personajes que ya son tan familiares para los aficionados, como *Nemesis* y *Jill Valantine*, además de las grandes escenas de acción que ya caractenzan a este tipo de producciones. Pero contenía una trama pobre y predecible, que se recargaba en la espectacularidad mas que en el terror y el suspenso, que fue lo que engrandeció todo lo que tiene que ver con *Resident Evil*.

Por ultimo, quiero citar a Milla Jovovich, quien dejo la mejor definición que lo que *Resident Evil*: "No lo juegues a solas en la noche".





Todas las historias
(Y la animación japonesa tam

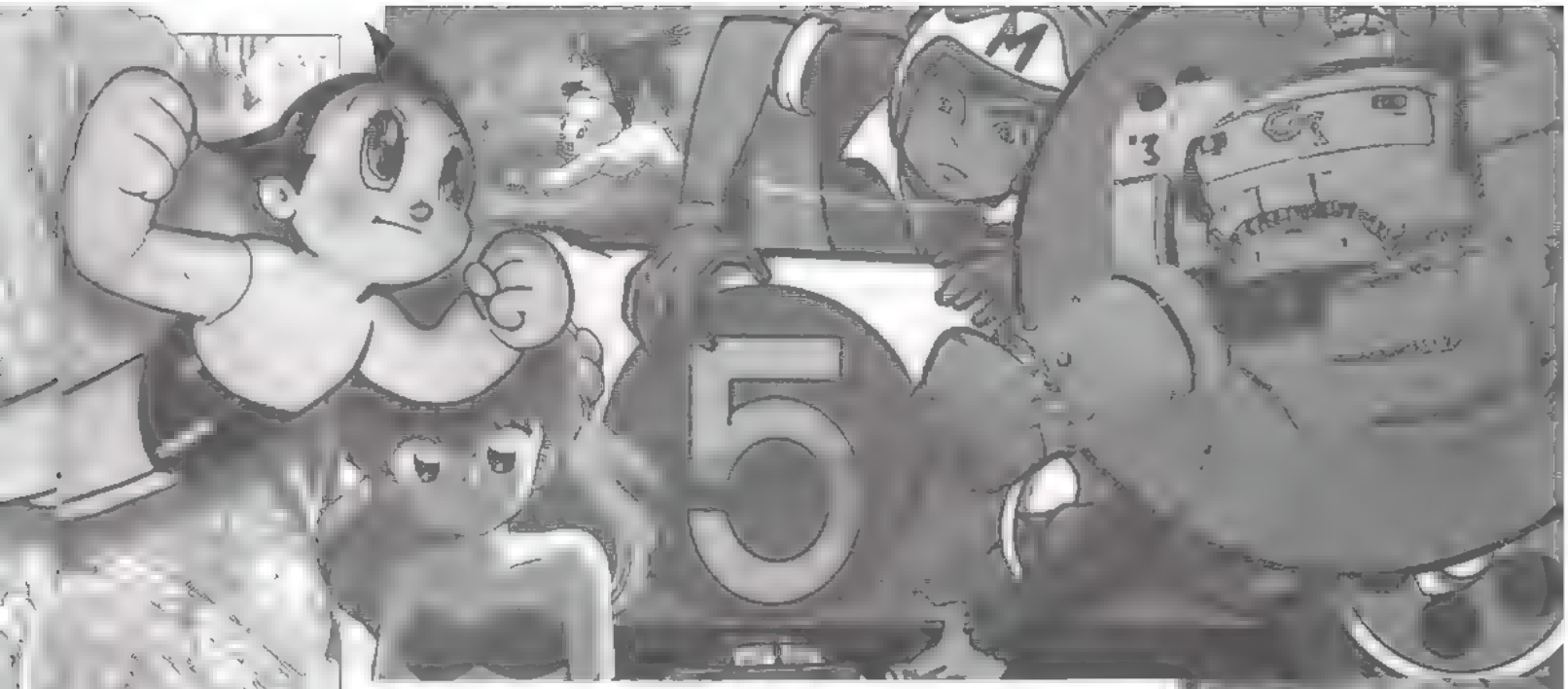
Por: Leo Orozco

Inicios de la animación japonesa en México

Actualmente podemos disfrutar del anime, de tantas maneras y en los más diversos medios de entretenimiento que nos parece algo de lo más normal. El anime y/o manga puede encontrarse en los videojuegos, la televisión por cable o abierta, en el cine y en video. De hecho, la animación japonesa no es nada nuevo para los mexicanos porque en México, y desde hace más de 35 años, se ha exhibido más anime en la televisión abierta que en muchos otros países del mundo, incluyendo a la unión americana. Pero no siempre fue así, hubo un tiempo en que no existía el *internet*, ni los faxes, ni los reproductores de *MP3*, ¡Ni siquiera existían los *cd* de audio! Y ¿Pueden creerlo? La gente se divertía bastante con los únicos medios masivos de comunicación y entretenimiento que existían gracias a la tecnología de esa época, estamos hablando de los años en que inició la segunda mitad del siglo XX, estos medios eran: los libros, los periódicos, la fotografía, las revistas, el cine, los cómics, la radio y la televisión abierta, fue en estos años, que la animación japonesa apareció en algunos de los primeros canales de la recién nacida televisión mexicana.

Pero vamos por partes. Viajemos más atrás en el tiempo. Antes del nacimiento del cine existieron los primeros intentos para realizar animación, en el siglo XIX existían una gran cantidad de inventos que eran considerados juguetes de novedad, intentaban capturar el movimiento, por ejemplo, los *Flip Books* – En los que cada página de un libro representa una pequeña parte de una animación y al darle vuelta a las páginas encontramos un pequeño dibujo animado- o el *Zootropo* que es un cilindro en cuyo interior se dibujan pequeñas partes del movimiento de una figura acompañadas por varias ranuras que permiten ver a través de las paredes del cilindro y al girar se crea la

arlequincreations /Arlekinlain
http://arlequincreations.org/



s tienen un principio

mbién)

ılusión óptica de un dibujo animado. A finales del siglo antepasado y hasta 1930, aparecen los primeros intentos de crear animación en diversas partes del mundo. En Estados Unidos se dan los más famosos, en esta época es cuando nace *Mickey Mouse*, (1928), pero hablando de lo que nos atañe - el anime - no es sino hasta 1932 que Masaoka Kenzo crea *Chıkara To Onna No Yononaka*, la primera película de animación japonesa con diálogos. Cabe mencionar que en ese tiempo, los japoneses conocían bien la producción estadounidense de animación y cómics.

Precursores y sus alcances mundiales

Después de la que quizá ha sido la peor y más cruel de todas las guerras que han existido, la Segunda Guerra Mundial, Japón se rindió en 1945 e inició un nuevo período tanto para el país del sol naciente como para el resto del mundo, los nipones se reorganizaron y comenzaron la reconstrucción de su nación. Pocos años después de que terminó la guerra apareció en el medio un dibujante y creativo excepcional en ese país, su nombre es Osamu Tezuka (1928- 1989) y fue el precursor más grandioso del anime y manga, géneros afamados a nivel mundial. 5 años después de que terminara la guerra, aquí en tierras mexicanas, el 1 de septiembre de 1950, el canal 4 inicia sus transmisiones regulares para la ciudad de México, con lo que la televisión mexicana empieza a aparecer como un medio masivo de comunicación de gran ımportancia nacional. El 21 de marzo de 1951 inicia transmisiones regulares XEW TV Canal 2 y el 18 de agosto de 1952 inicia sus transmisiones cotidianas XHGC canal 5 y sin duda es en canal 5 donde se exhibe la primera animación japonesa en México, lo más probable es que esto haya sucedido a finales de la década de los años 60, las primeras series japonesas fueron:

Los 3 Espaciales (*The Amazing Three /Wonder 3* creada por Osamu Tezuka) Producida en 1965 Por *Tezuka Productions /Mushi Productions* con clara influencia del estilo Disney.

Astroboy (*Mighty Atom / Tetsuwan Atomu* ,También de Tezuka) Producida en 1963 por *Tezuka Productions / Mushi Productions*

El Hombre de Acero (*IronMan 28 / Gigantor / Tetsujin 28*) Daichi Doga 1963-65

Kimba el león blanco, (*White Leon/ Leo Jungle Emperor*) Sí, nuevamente del maestro Tezuka, *Tezuka Productions /Mushi Productions* 1965

El As del espacio (*Uchu Ace*) *Tatsunoko Productions* en 1965

Con el inicio de la carrera espacial entre las 2 más grandes superpotencias de la época - U.R.R.S. y los Estados Unidos - los viajes a la órbita de la tierra y la inminente llegada del hombre a la luna eran los temas de moda en las animaciones de entonces

Caricaturas de infancias pasadas

Estas series que formaban parte de la barra infantil y juvenil de canal 5 salían al aire junto con otras de producción norteamericana de compañías como *Hanna-Barbera*, *Walt Disney Productions* o la *Warner Bros.* Es precisamente en esta época cuando el anime empieza a proliferar, no sólo en México sino en gran parte de América Latina, una de las causas era que el anime era más barato para las televisoras de aquel tiempo que las producciones que venían de los Estados Unidos.

El 12 de Octubre de 1968 comienza transmisiones cotidianas XHDF TV Canal 13, misma que años más adelante transmitirá series de anime que cautivaron al público mexicano. Pero antes de que eso sucediera, el 25 de enero de 1969 inicia sus transmisiones XHTIM TV Canal 8 (que años más tarde se convertirá en lo que hoy es XEQ TV *Galavisión*). Con la inauguración de Canal 8 aparecen nuevas animaciones japonesas. A finales de los años 60 y principios de los 70 destacan:

Marino y la Patrulla Oceánica No confundir con tritón- (*Marine boy /Kaiten Shonen Marine*) *Telecartoon Japan* 1969

Meteoro (*Speed Racer/ Mach Go go*). *Tatsunoko Productions* 1967

Sombrita (*Boken Shonen Shadar*) *Nippion Hosho Eigasha* y *Toei Doga* 1967

Fantasmagórico (*Golden Bat/ O Gon Bat*) *Daichi Doga* 1965-66

El Hombre Par (*Paaman*) Creado por Fujiko Fujio Creador de *Doreamon El Gato Cósmico. Studio Zero* y *Tokio Movie Shinsha* 1967

La Princesa Caballero (*Princess Knight /Ribbon no kishi*) de Osamu Tezuka. *Mushi Productions /Tezuka Productions* 1967

Tritón de los Mares (*Triton of the sea/ Umi no Triton*) *Tezuka Productios* / Tohoku Shinsha 1972

La Señorita Cometa (*Cometto San*) Protagonizada por Usako Kokonoe que, aunque no es propiamente una serie animada sino una serie que mezcla animación con actores, tiene un gran éxito entre el público mexicano. Creada por un genio del cine fantástico japonés: Noriaki Yuasa, y producida por *Daiei Motion Picture Company* 1967-68.

De 1973 en adelante y durante algunos años posteriores, las animaciones japonesas empiezan a desaparecer de la televisión mexicana debido a que existe la creencia de que la violencia en las aun hoy llamadas "Caricaturas", puede afectar a los niños y jóvenes. Y no es sino hasta que aparece una niña alpina traída a México por *Producciones Carlos Amador* que el anime vuelve a hacer de las suyas en la nación azteca, pero esa es otra historia que trataremos cuando nos volvamos a encontrar en estas páginas

COMICS Y ANIMACIÓN JAPONESA (1)

NUEVO MOTOR PARA LA ECONOMÍA JAPONESA

Maestra TOKIYO TANAKA

Artículo publicado en La Gaceta de Humanidades de la UNAM el día 22 de septiembre del 2004

La película ***El Viaje de Chihiro*** ganó el Premio Oscar a la mejor película de animación en la Academia y ***Atama Yama*** (*La Montaña sobre la Cabeza*) fue nominado al *Oscar* como mejor film de animación en 2003. La última fue galardonada en muchos países, incluyendo el Gran Premio de Annecy para cortometrajes en el *Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy*, en Francia y el premio *ZAGREB2004 Awarded Film* en Croacia. Estos festivales son los principales y más antiguos de su género en el mundo.

La película *El Viaje de Chihiro* fue presentada en las salas comerciales de México. Gracias a esto, la animación (*animé*) japonesa se ha vuelto muy popular hasta entre la gente adulta que no había vista antes una *animé* japonesa. Sin embargo, la otra animación, *Atama Yama* (*La Montaña sobre la Cabeza*), no llegará presentarse en las salas de cine comercial. La película *El Viaje de Chihiro* se estrenó en septiembre 2001 en Japón y sólo en 2 meses, recaudó 26,098,000,000 yenes (2 mil 610 millones de pesos aproximadamente) rebasando la recaudación total de la película *Titanic* en este mismo país. 20 millónes 150 mil japoneses, es decir, uno de cada 6 japoneses ya había visto la película en los primeros 2 meses.

Como es bien sabido, mucho tiempo antes millones de niños, adolescentes y jóvenes de todo el mundo se divertían con *comics y animé* japoneses a pesar de la fuerte crítica y la imposición de la generación adulta y la autoridad. En China, entre 1990 y 1991, se vendieron 6 millones de ejemplares del comic *El Caballeros del Zodiaco*. ¡El 60 % de *comics y animé* que recorren el mondo son japoneses. La industria del *comics y animé*, junto con la industria publicitaria y emisora, alcanzó ganancias por un billón 100 mil millones de pesos aproximadamente, que equivale a la mitad de las generadoras por la industria automotriz y doble de la industria siderúrgica japonesa. La licencia de los caracteres como *Pokemon*, *Kitty*, entre otros, llegó a obtener unos 206 mil millones de pesos.

Frente a esta realidad, el gobierno de Japón fundó el *Centro de Estrategia para Productos intelectuales* encabezado por el Primer Ministro Jyunichirou Korzumi. Su objetivo es dar una nueva imagen de Japón: como *Cool Japan* en vez de la imagen clásica (como *Kamikaze*, *Harakiri*, *Geisha*, entre otros). Para la industria del *comics y animé* se van a aplicar 3 proyectos:

1. Modernización del sistema financiero para el desarrollo más competitivo de pequeñas compañías y creadores independ entes.

2. Organizar Convenciones y premiaciones para explorar creadores nuevos y jóvenes.

3. Promover la exportación en un sistema organizado, ya que sólo en China la pérdida por la piratería de Pokemon llegó a unos 500 millones de pesos.

Las grandes firmas japonesas como *Mitsui* y *Mitsubishi* no se quedan atrás. Ya están incorporadas a este comercio tan atractivo. Parece ser que el *boom* del *comics y animé* japoneses no va a ser una moda pasajera. La formación psicológica de niños, adolescentes y jóvenes tendrá que ver con *comics y animé*, aunque la generación adulta, quien creció sin estos, no quiera aceptarlo.

El fuerte interés de niños, adolescentes y jóvenes por este género japonés nos hace pensar que las razones de su entusiasmo no son únicamente la violencia o sexo que contienen o que a las nuevas generaciones les da pereza leer y analizar textos. Posiblemente habrá otra explicación más adecuada para este fenómeno. Parece que este *boom* nos está dando un mensaje sobre la generación juvenil. ¿No sería conveniente conocerla?

Fuentes de las cifras presentadas: NIKKEI NET BizPlus 2004.

ANGEL SA

Por Jorge Tulteca Ledesma

arlequincreations /Arlekinlain
http://arlequincreations.org/

Sin duda, Kaori Yuki es una artista de gran trayectoria dentro de las artes de la historieta japonesa. Desde 1987 comenzó su carrera profesional al publicar *Hana to Yume*, con su singular toque de personajes oscuros que transmiten mucho del sentimiento que ella intenta expresar. A lo largo del tiempo ha sido conocida por mangas tales como *Conde Caín*, *Los chicos de al lado* y por supuesto *Angel Sanctuary*. Esta última es la obra por la cual se le conoce a nivel mundial y de la cual, o has visto cuando menos alguna ilustración o seguramente la has oído mencionar. Resulta siempre fascinante echar a volar la imaginación y crear historias con trasfondo judeo-cristiano que giren en torno a la eterna lucha de ángeles y demonios y su relación con los mortales que, por gracia o desgracia, llegan a cruzarse en su camino alguna vez en la vida.

¿Y si no se qué demonios es Angel Sanctuary?

Bien, pues no te preocupes demasiado, ya que de entrada puedo decirte que la serie animada basada en este manga está completamente disponible en *DVD* dentro de la república mexicana. La historia se centra en Alexiel, el ángel caído que encabezó la rebelión en contra de Dios, y que tras su descenso de las alturas reencarnó en un adolescente de nombre Setsuna. Este chico tiene una hermana llamada Sarah, ambos viven con su madre. El joven admite desde tiempo atrás que tiene una pasión por su hermana (de la manera en que no debiera), y a su vez Sarah parece demostrar lo mismo. El hecho de experimentar su amor mutuo y ser sorprendidos es lo que los mantiene en suspenso por un largo rato, pero las cosas darán un giro marcado cuando Setsuna descubra su naturaleza divina y el acecho del que es víctima por parte de seres celestiales e infernales.

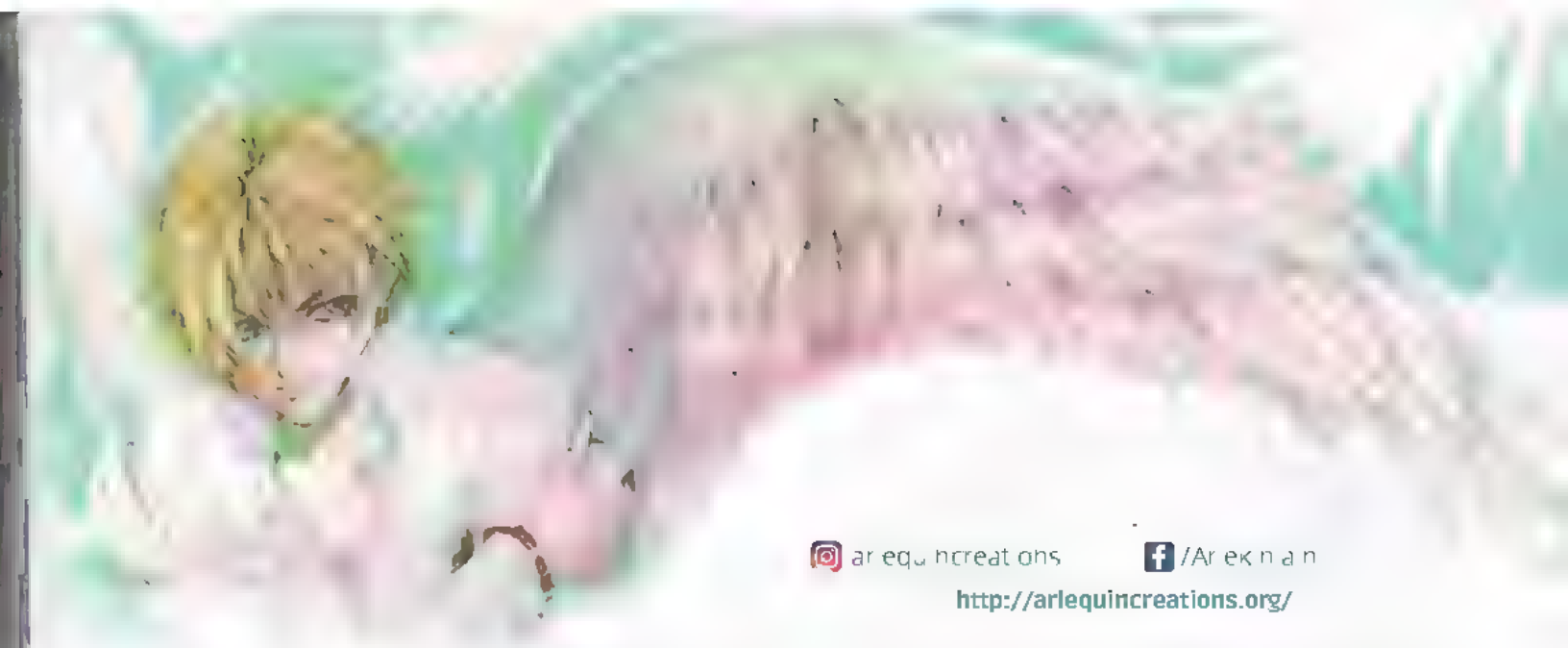
El arte va mucho más allá de lo que habías visto

El estilo que tiene Kaori Yuki para ilustrar puede bien parecerse al de algunos otros autores enfocados en historias oscuras, tristes y con orígenes mágico-misteriosos. Sin embargo, la bien lograda expresividad en los rostros y la saturación extrema del color en la composición general de la imagen, dan como resultado un trabajo digno de admirarse más de 694 veces. La disposición de este libro es muy similar a la de otros *mangakas*. Recordemos primeramente que allá en oriente, los libros se leen de derecha a izquierda.

Historias con trasfondo judeo-cristiano que giran en torno a la eterna lucha de ángeles y demonios, y su relación con los mortales.

NCTUARY

LOST ANGEL



ar equ ncreat ons /Ar ek n a n

http://arlequincreations.org/

El estilo que tiene KaoriYuki para ilustrar puede bien parecerse al de algunos otros autores enfocados en historias oscuras, tristes y con orígenes mágico-misteriosos.

Una primera sección comprende las ilustraciones en blanco y negro (extraídas tanto de la historieta como de alguna ilustración original) que nos muestran a los personajes en diferentes ángulos y con manejos diversos de las pantallas de puntos o tramados. En ocasiones es divertido encontrar experimentos de la autora en donde busca perfeccionar su técnica. Y si bien es sabido que para el blanco y negro las técnicas no pueden ir mucho más allá de los carboncillos, las tintas china e india, y los tramados de puntos, la variedad encontrada en el trabajo de color los dejará con la boca hasta las rodillas. Es siempre admirable poder apreciar una ilustración donde las acuarelas, los acrílicos y las anilinas son combinadas hasta conseguir un acabado homogéneo. En su mayoría, encontraremos ilustraciones de los personajes (ya sea solos o conviviendo), y una que otra variación de estilo. Lo que es digno de apreciación artística es la cuestión de la saturación del color, que nos resalta la vitalidad que la autora busca mostrar en sus personajes. Cabe destacar que encontrarán algunas combinaciones de color y alto contraste como es el caso de una ilustración de Sarah (la hermana de Setsuna), la cual aparte de mostrar un estilo distinto de dibujo que el habitual, denota el juego que Kaori busca al desproporcionar anatómicamente la figura de esta chica hasta darle una estilización agradable.

Como una recomendación final les sugiero que no esperen demasiado del *DVD* después de ver el libro de arte de *Angel Sanctuary*, ya que desgraciadamente los *OVA* sólo llegaron hasta el tercer episodio y de ahí en adelante la única manera de continuar esta historia es a través del manga.

VALKYRIAS

Por: Mario Maya

LAS BRAVAS GUERRERAS NÓRDICAS ¿O PLÁSTICAS?

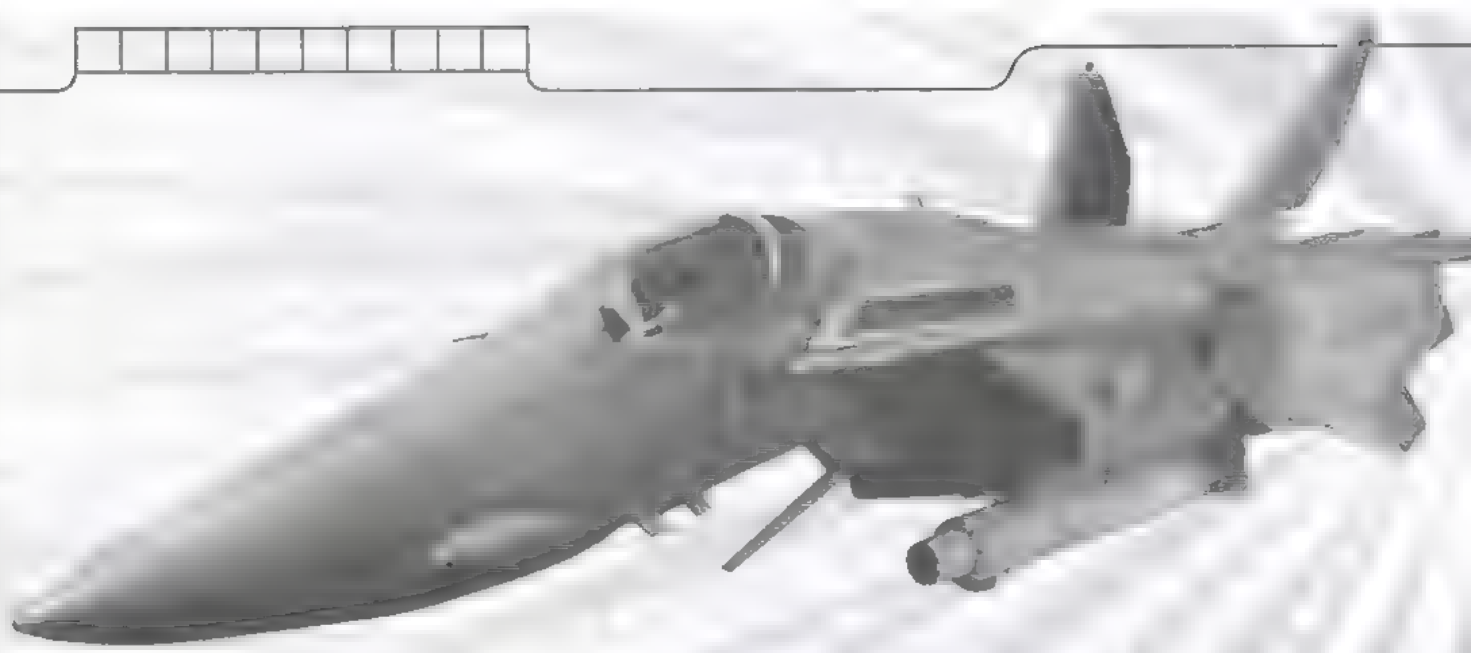
Todo fan de *Robotech* o *Macross* sin duda alguna siempre quiso tener la posibilidad de volar uno d los fabulosos cazas *Valkyria VF-1*. Como el presente todavía no permite hacer realidad estos sueños sólo nos queda la opción de jugar. Y para ello es de ayuda tener un juguete que se asemeje a lo qu buscamos. A continuación se hace un breve recorrido por algunas de las marcas y sus juguetes qu han brindado una forma de llenar esta fantasía.

Bandai es un nombre con larga tradición, en especial para los amantes de *Robotech/Macross*, puesto que por muchos años fue la marca que hizo realidad los sueños de tener una *valkyria*. La verdad, el principal valor de los *VF-1* de escala 1/55 de *Bandai*, como el de selectos juguetes antiguos, es la cuestión sentimental para el coleccionista adulto, respaldada por una excelente calidad, difícil de encontrar en los juguetes actuales. Recientemente, en ocasión del vigésimo aniversario de *Macross* en Japón, se volvieron a lanzar estas *valkyrias* y con ello muchos coleccionistas tuvieron oportunidad de completar su colección sin pagar precios excesivos.

A nivel mundial, *Toynami* tiene la licencia para producir los juguetes de la franquicia *Robotech*, incluyendo las *Valkyrias VF-1* de la saga *Macross*. , la colección original que incluyen las naves de *Rick Hunter*, *Ben Dixon*, *Roy Fokker*, *Max Sterling* y *Miriya Sterling*; más una extra basada en el videojuego. Además, se crearon los *Fast Packs* para los cazas de *Hunter* y los *Sterling*. Estos productos vienen empaquetados bellamente en una caja con aspecto de libro de color azul y detalles en dorado, ésta se abre y contiene del lado izquierdo algunos esquemáticos y datos sobre el *VF-1*, del lado derecho encontramos una ventana transparente que muestra el juguete en modalidad de robot con sus accesorios alrededor. El lomo del empaque muestra una ilustración del personaje y juntas forman una magnífica «fotografía» del recuerdo. El juguete incluye varias partes metálicas, especialmente las barras giratorias y la parte exterior de las piernas. El detalle en el fuselaje es decente. Sin embargo tiene problemas para igualar colores entre las partes plásticas y las metálicas y la cabina está pobremente detallada. Como extra, cuenta con un *led* en el "ojo" que prende de color verde. Tristemente, la modalidad de caza es la menos favorecida, pero en robot es bastante adecuada y de las mejores en *gerwalk*. Es una mejor representación de aquellas primeras versiones de *Bandai*, pero definitivamente no tiene esa calidad. Aún así se recomendada para los fans a los cuales solo les interesa *Robotech* y los coleccionistas que aprecian el paquete como parte importante del coleccionable.

Continuando con la variedad del mercado japonés, se encuentra *Banpresto* (subsidiaria de *Bandai*). Esta compañía produce una serie de *valkyrias* de una escala aproximada a 1/100, sorpresivamente, de muy buen aspecto, bastante apegado al diseño original en cualquiera de las modalidades y una amplia articulación. Con una primera serie dedicada á la serie original de TV de *Macross*, una segunda dedicada a la película *Macross: Do You Remember Love?* -que incluye los *Fast Packs*- y un precio económico, se podría pensar que está serie es ganadora. Lo es, hasta cierto punto, pero la baja calidad del material es problemática, por decir lo menos; es normal que las extremidades se caigan solas, es difícil ponerlo en distintas posiciones sin que se venga abajo y en los modelos con *Fast Packs* es raro que estos permanezcan en su lugar. Debido a que es la *valkyria* más accesible del mercado no es mala idea adquirir una para evaluarla personalmente.

En este recorrido no podía faltar *Yamato*, con tres líneas de juguetes transformables de *Macross*. Una extensa gama de variantes y versiones más fieles a los diseños originales de Kawamori. No es de extrañar que sea la marca favorita de muchos. La línea 1/72 incluye cazas transformables de la serie *Macross Plus: YF-19, YF-22 y VF-11*. Para la serie de escala 1/60, *Yamato* tiene prácticamente toda variante *VF-1* aparecida en la serie



original y la película. Desde el popular *VF-1S* de *Roy*, hasta el obscuro *VE-1 Elintseeker* de reconocimiento, todas las variantes de los protagonistas y secundarios. Los *VF/VT* de entrenamiento con cabinas para dos pilotos también están ahí y por supuesto no faltan los "carne de cañón", los *VF-1A* cafés. Ahora si todo esto parece insuficiente para el coleccionista serio, no hay de que preocuparse, además de las versiones con *Fast Packs*, existen las armaduras *GBP-1S* incluidas con algunas variantes o por separado para armar sus propias versiones, y los *Queadlunn-Rau* tienen para rato. Hablando del juguete como tal, en general es una de las mejores representaciones, quizás la segunda mejor, debajo de su hermano mayor 1/48. Sin embargo tiene detalles, e hecho de separar las piernas para volverlas a colocar en otro lado no es del agrado de muchos, el tamaño impide que haya verdadero detalle en la cabina y el piloto. Aún un precio moderado y una enorme variedad para escoger solo una o conseguir todas, hace de esta línea una de las más atractivas actualmente. Cuando el precio no es restricción, llegamos a la línea 1/48 de *Yamato*, fácilmente la mejor línea de juguetes transformables de los *VF-1*, no era para menos, el mismo Shouj Kawamori supervisó personalmente el desarrollo de este producto, usándose herramientas *CAD/CAM* para su diseño. Todo esto queda demostrado sencillamente al observar la línea aerodinámica del fuselaje, la diversidad de puntos de articulación, la exactitud y suavidad con la que la modalidad caza imp.de imaginar que hay un robot escondido, la cantidad de características y detalles especiales como las turb nas, alerones, antena retráctil, radar, cab na altamente detallada, etc. El catálogo actualmente cuenta con una diversas variantes y de distintos personajes, tanto de TV, como de la película, además de una edición limitada *Low Visibility VF-1A*.

Desafortunadamente, para los fans y coleccionistas en México, el adquirir este tipo de juguetes es complicado y costoso; por un lado, aunque existe la posibilidad de adquirir vía Internet los productos, la disputa comercial con China impone un exorbitante 350% de impuesto a las importaciones cuyo origen sea de dicho país. La situación para los productos con licencia *Macross* es más complicada, dado que por problemas legales, teóricamente ningún producto de estos puede ser vendido fuera de Japón eso significa que los ejemplares que llegan al continente son importados por particulares o empresas pequeñas, lo que limita su distribución y aumenta su costo.

Estos productos vienen empaquetados bellamente en una caja con aspecto de libro de color azul y detalles en dorado.

Para saber más del tema les sugerimos entrar al foro

www.macrossgeneration.c

sitio mexicano dedicado a la saga de *Macross*, donde seguramente los ayudarán los fans conocedores.

arlequincreations /Arlekinain
http://arlequincreations.org/

HAKUJADEN

Panda y la Serpiente Mágica

Por Adile

La competencia animada

En 1957, el productor japonés Hiroshi Okawa estaba abrumado por el enorme éxito que los estudios de *Walt Disney* obtenían por sus películas alrededor del mundo; mientras que en Japón - aunque se producían películas animadas desde 1917,- estas no poseían un gran impacto en ningún nivel de su producción y ninguna era exportada a nivel mundial.

O[illegible] ... En 1958 [illegible] ... arte [illegible]

N[illegible] ya que su versión original nunca fue comercializada en los Estados Unidos. Cuando por fin fue traída a los cines americanos fue retitulada como *Panda y la Serpiente Mágica* y fue sometida a un extraño trabajo de doblaje (aunque extrañamente se conservaron las canciones en su idioma original) lo que originó que al observar la película parecía que estabas viendo dos películas al mismo tiempo, una con la gracia e historia visual japonesa y la otra con la absurda banda sonora americana.

De entrada, en la versión americana la narración corría a cargo de Marvin Mi[illegible] en ese entonces la estrella del show de televisión *The millionaire*. Con un tono [illegible] sumamente solemne, muy se[illegible] Miller parecía que buscaba [illegible] espectadores. Además, [illegible] impor[illegible] La na[illegible] todo lo [illegible] incluso [illegible] uno de [illegible] mismo [illegible] que a [illegible]

E[illegible] dos mascotas, una era un travieso oso panda llamado *Panda* y un cachorro panda rojo llamado *Mimi*. En la versión americana transformaron a *Mimi* en un gato rojo sin importar que visualmente hablando no se pareciera en nada a los felinos. Además de la trama principal, *Panda* y *Mimi* disfrutaban de sus propias aventuras durante la película como en donde toman control de una banda de un astillero formado por todos los animales (con el pato incluido) mientras buscan a su joven dueño que fue mandado como esclavo después de descubrir que la mujer que ama es en realidad una serpiente.

http://arlequincreations.org/

Lo inexplicable de la traducción

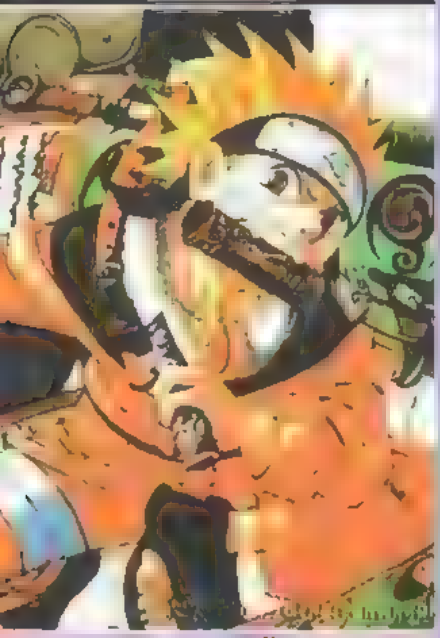
Como pueden notar *Panda* y la Serpiente prácticamente nunca aparecen juntos en la misma escena, por lo que no explica por qué la nombraron así, y el asunto no termina ahí. El doblaje empobrece muchísimo el trabajo de animación realizado en *Hakujaden*, tanto en escenas cómicas - como una en la que *Panda* y *Mimi* bailan sobre una hilera sin fin de tambores - como en las escenas de amor entre Xu-xian y Bai Niang Nang hasta llegar a la escena clímax de la historia en donde, en medio de una tormenta marina, la serpiente blanca revela su verdadera forma y sentimientos, esta escena sobrepasa y por mucho cualquier otra escena similar creada por *Disney* en los años 50.

Incluso existe la anécdota en donde un joven estudiante, al ver *Hakujade*, quedó conmovido hasta las lágrimas por la belleza y gracia de la película; lo que lo motivó a seguir la carrera de animador. El nombre de esta persona era Hayao Miyazaki, director de *Estudio Ghibli* y de películas como *El viaje de Chihiro* y El Increíble Castillo Vagabundo entre otras.

Otra razón por la que *Panda y la Serpiente Mágica* es poco recordada es por la poca campaña de difusión y publicidad realizada por la compañía *Globe Internacional* frente a las siguientes películas que llegarían al mercado americano: *Alakazam el Grande*, traída por *American Internacional Pictures* y *Magic Boy* distribuida por la *MGM*. Poco después, la versión americana de *Panda y la Serpiente Mágica* fue liberada en video por la ahora extinta *Family Home Entertainment* pero las copias fueron sacadas de copias de contrabando o de versiones dañadas del filme en formato de 16 mm.

[illegible] otras copias de *Hakujaden* [illegible] Francia, en lo que la *Toei* se anima a reali[illegible] remasterizada del filme [illegible] ca es enorme en el mundo del anime.

HAKUJADEN/Production: Toei Animation/19[illegible]



PIERROT Co., Lt.

Por: arlequincreations /Arlekin

http://arlequincreations.org

Cuando la risa se vuelve anime

Yuji Nunokawa llevaba ya tiempo trabajando en el renombrado estudio Tatsunoko Production (famoso por la serie Gatchaman o Fuerza G como fue conocido aquí en México), pero él deseaba algo más. Deseaba llevar sonrisas al público, justo como lo ha- [illegible] se sonriente, nombrando a su nueva [illegible] cual es ya un sinónimo en Japón para [illegible] contando entre sus filas con gente tan talentosa como Hisayuki Toriumi (director de Gatchaman), Mamoru Oshii (director de Ghost in the Shell) [illegible] Hakusho y Tokio Mew Mew) entre otros, inauguró el 7 de marzo de 1979 su sueño: Studio Pierrot Co., Lt.

El comienzo de un gran estudio

A partir de entonces, y apoyado por compañías como Fuji TV y Kitty Films, Estudio Pierrot pronto comenzó a desarrollar productos muy bien aceptados por el público, siendo su primer éxito la serie Nirusa no Fushigi na Tabi (Wonderful Ad- [illegible] desde 1979 hasta 1980. Poco tiempo después, en 1981, Pierrot tomó el encargo de adaptar al anime una de las series de la famosa autora Rumiko Takahashi: Urusei Yatsura (Lum, la chica invasora) lo cual representaba un gran reto ya que esta obra era muy apreciada por sus seguidores, quienes no quedaron para nada decepcionados, ya que se supo adaptar muy bien el estilo de dibujo de la mangaka con respecto a la versión animada.

La gran respuesta al proyecto de Urusei Yatsura, la cual se mantuvo al aire poco más de cinco años, le permitió al Studio Pierrot poder trabajar en lo que sería la primera OVA [illegible] bre de 1983, con 82 minutos de du- [illegible] suel: Dallos en donde nos cuentan como en un futuro cercano la humanidad ha acabado con los recursos naturales de la tierra y se han mudado a la luna, en donde comienzan a [illegible] rrorismo contra el gobierno federal.

Con el correr de los años Studio Pierrot cambió su nombre a Studio Pierrot Co., Lt. a la vez que realizaba algunas de las series y ovas más queridas por todos los fanáticos del anime y manga como son: Kimagure Orange Road, Rumic World (1985) Yu Yu Hakusho (1992) Key: the metal idol (1994) Fushigi Yuugi, Ninku (1995) Aka-chan to Boku, Sonic the Hedgehog: the movie (1996) Hyper Police, CLAMP Campus Detectives (1997) Fancy Lala, Neoranga, Yoiko (1998) Naruto, GTO, Power Stone (1999) Ayashi no Ceres, Super Milk Chan!, Saiyuki (2000) Tokio Mew Mew, I"e (2002) Bleach (2004) Wonder 3 (2005) entre muchas otras en las que ha participado como co-productor

NO
HEART
WARMING
STORIES
BLEACH
ブリーチ
arlequincreations
/arlekinlain
http://arlequincreations.org/

de la tierra: es en medio de este conflicto en el que surge un ser llamado Dallos que busca restaurar la paz.

Para este momento ya era claro que Studio Pierrot quería romper con todos los estándares establecidos hasta el momento, por lo que el público no pudo evitar sorprenderse al ver como arremetió contra el género de las "chicas mágicas" con su nueva serie Mahou no Tenshi Creamy Mami en donde una chica común y corriente obtiene grandes poderes para convertirse en ¡Una cantante pop! Que lucha contra las hordas de fans que la persiguen todo el tiempo por conseguir un autógrafo ¿Imaginaban otra cosa?

No sólo es un simple estudio

Además de todo esto, Studio Pierrot también cuenta con una escuela de animación propia en donde jóvenes talentos pulen sus habilidades al lado de sus ídolos de la industria para así estar listos para la producción y realización de la siguiente generación de animes.

Como pueden ver, Studio Pierrot se caracteriza por trabajar en conjunto no solo con los mejores artistas mangakas del momento, sino también con las compañías líderes en su ramo como Bandai, Capcom y Digital Manga, esta última ha anunciado su apoyo total a Studio Pierrot para co-producir y vender junto con ellos series de anime y mangas enfocados al mercado estadounidense, así como la venta de series originales producidas por Studio Pierrot. Y quizá lo que fue el comunicado más importante del Sr. Hikaru Sasahara, presidente de Digital Manga fue el mostrar sus intenciones de abrir una sucursal de la escuela de animación del Studio Pierrot en el continente americano, con lo que el sueño de miles de fanáticos se podría volver realidad.

Para el Sr. Yuji Nunokawa, la emoción, el llanto y las risas en su estudio de animación no han parado aún después de más de 20 años de trabajo y éxitos continuos. ¡Y sinceramente, no quisiéramos que fuera de otra manera!

arlequincreations /Arlekinlain
http://arlequincreations.org/

DEL GANADOR DEL OSCAR® HAYAO MIYAZAKI

CREADOR DE "EL VIAJE DE CHIHIRO"

"Los pequeños llevarán a sus papás.
Los papás regresarán con sus hijos... La película animada del año"

PETER HILL, The Times

arlequincreations /Arlekinlain
http://arlequincreations.org/

Plus Impresos

OFFSET Y ROTATIVA

Especialistas en catálogos y revistas

arlequincreations /Arlekinlain

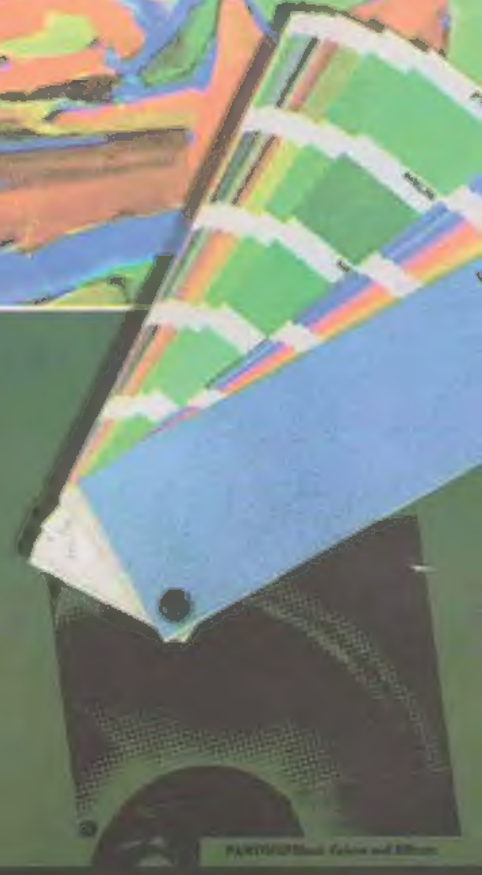
http://arlequincreations.org/

Satisfacción total a nuestros clientes

Somos un equipo de trabajo dividido en áreas específicas que cubren todos los procesos de producción.

Nuestra experiencia data de hace 25 años en la impresión de revistas, catálogos, folletería publicitaria, así como volantes, posters, comprobantes fiscales, etc.

La gran capacidad de crecimiento que tenemos y el prestigio con el que contamos en el mercado nos impulsa a estar a la vanguardia, asegurando así el cumplimiento integral de las necesidades de nuestros clientes.



Obrero Mundial No. 804, Col. Álamos C.P. 03400, México D.F.
Telefonos y fax: 55 38 38 60 y 55 38 35 42
pimpresos@prodigy.net.mx
plusimpresos@yahoo.com.mx